http://www.oldgamesitalia.net/

K

Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.1
K 13 GENNAIO 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

FUTURE WARS
Un'avventura cinematografica dalla Francia

ESCLUSIVO!
MIDWINTER: Il ritorno "frattale" di Mike Singleton, già autore di Lords of Midnight

MUSICA
- Schede e moduli sonori per giocare in stereofonia
- Music-X ai raggi-X

ADDIO ANNI '80!
Dalla preistoria ai giorni nostri: la storia di 10 anni di divertimento elettronico.

Glénat

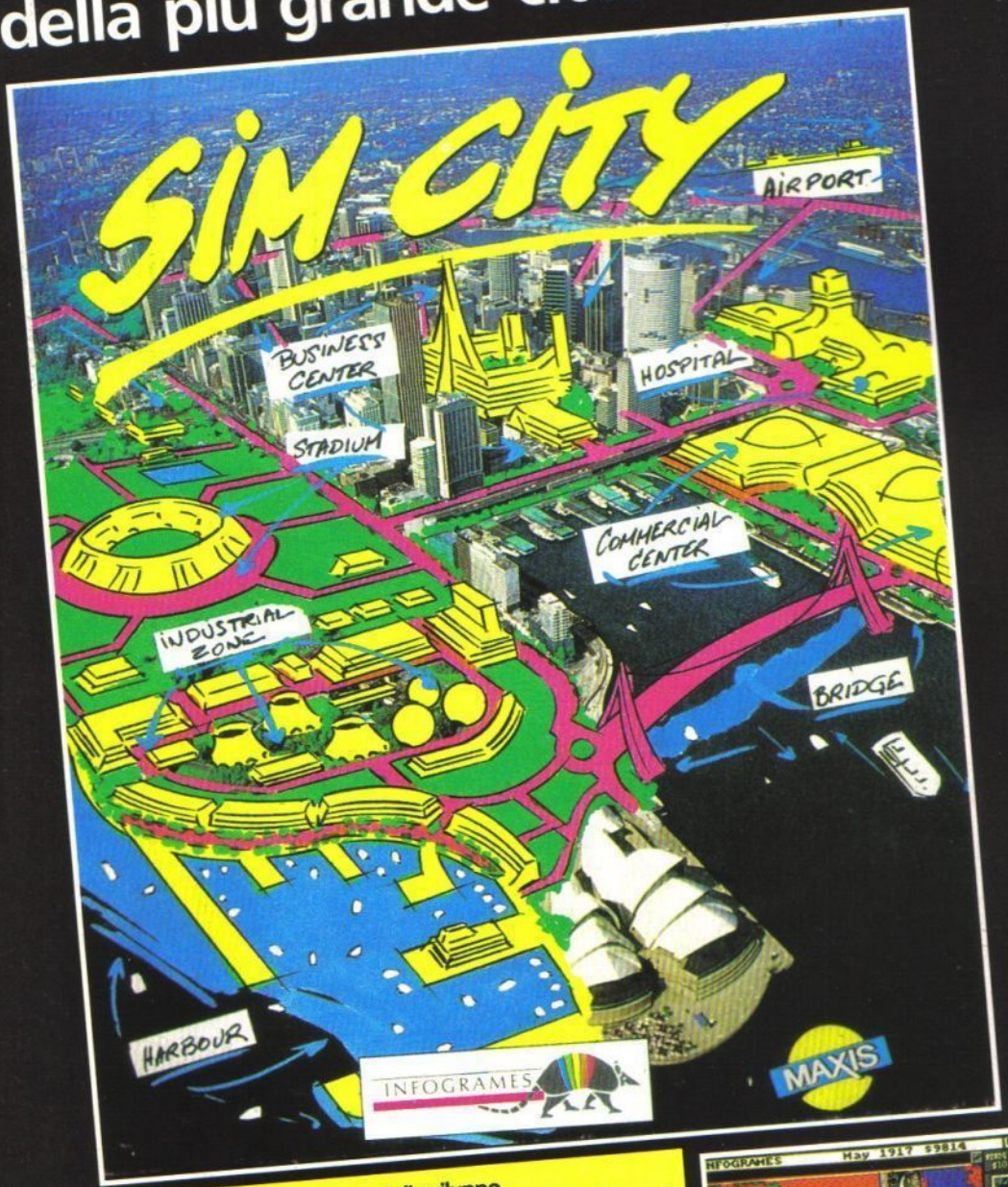
Recensioni: Damocles • Interphase • Star Trek V • Hard Drivin' • Quartz • Ghosts & Ghoul • Myth • M1 Tank Platoon... e molte altre ancora

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E se tu fossi sindaco della più grande città del mondo ?...

TECNOSTUDI



SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...
Da Kappa - ottobre 1989

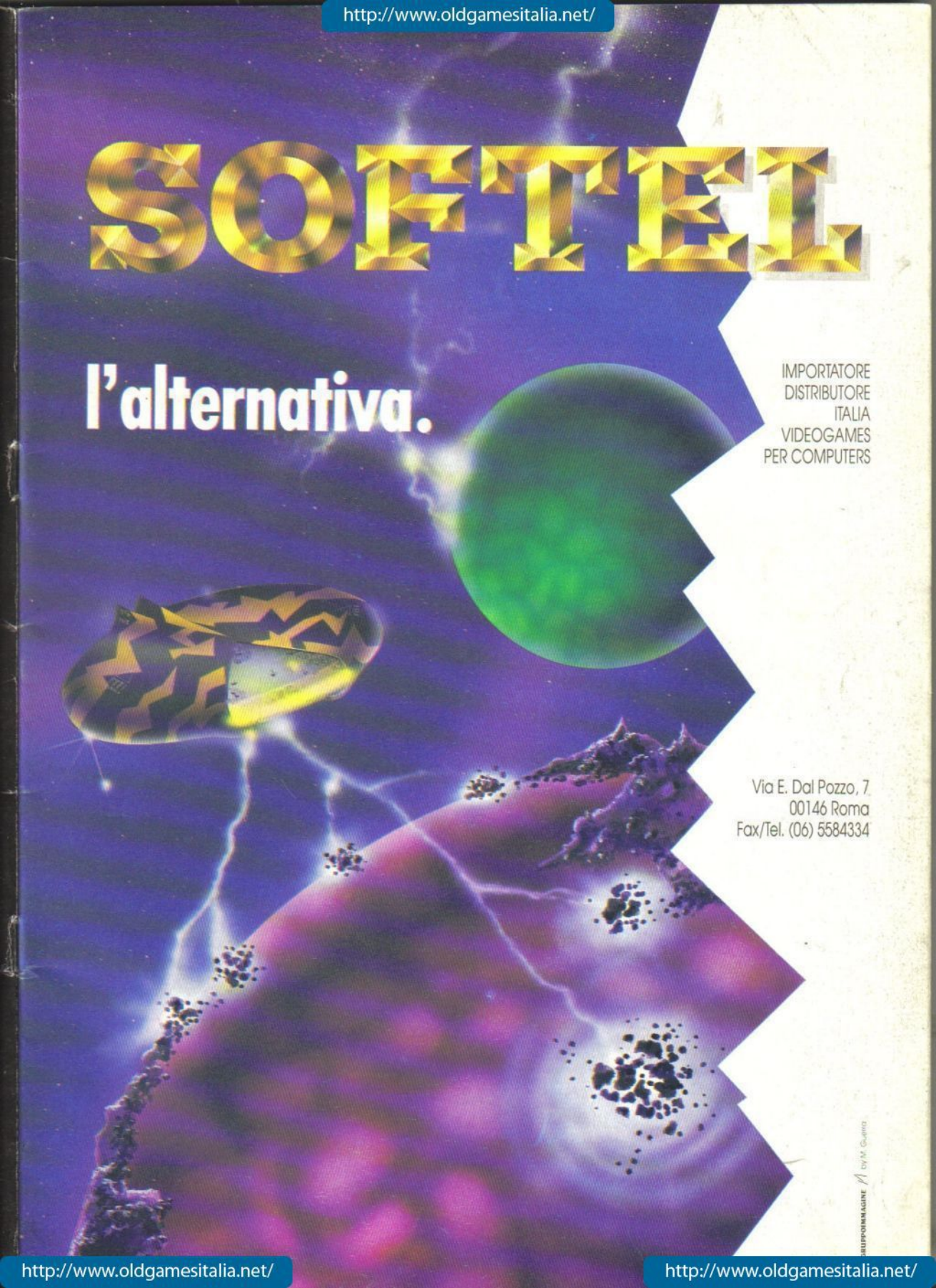
il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·
MACINTOSH · ATARI ST

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

13

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Gianfranco Brambati, Fabio Rossi

Collaboratori
Alex Badalich, Vincenzo Beretta, Monica De Anna, Alessandro Diano, Kyriel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Vito Ripa, Tiziano Toniutti, Antonio Visca

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L.10000
Abbonamento annuo: L45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP B&CP (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

SPECIALI

FLASHBACK!.....12

Il computer più amato in Inghilterra negli anni '80

K celebra con uno speciale in tre puntate la decade che ha lanciato il divertimento elettronico e gli home computer a livello di massa. Non è sola storia, ma mito e leggenda - incluse alcune indimenticabili curiosità come il computer da 1K che, secondo la pubblicità, era adatto a gestire una centrale nucleare.

ARCOBALENO TEDESCO 20

Un gioco per C64 che sembra girare su Amiga? Un gioco sulle sigarette? Visitate la Rainbow Arts e scopriteli da voi...

IL GRANDE FREDDO.....24

L'umanità è in pericolo d'estinzione...Gli orsi polari muoiono di freddo...Entriamo nel mondo di *Midwinter*, il gioco più ambizioso della Rainbird, e scopriamo un mondo polare generato coi frattali.

GIOCHI LACCATI D'ORO 26

Anteprima esclusiva della collezione primaverile della US Gold. La casa di software di Birmingham ha in serbo delle chicche per tutti i videogiocatori.

UN FILM DA PROVARE 28

La Walt Disney si sta avvalendo di una nuova tecnologia di simulazione per offrire ai visitatori dell'EPCOT Centre un'esperienza indimenticabile, tra cui un viaggio all'interno del corpo umano.

PROVE SU SCHERMO

La Befana ha portato una calza piena di K-Giochi. Non ci credete? Allora provate a leggere le recensioni di *Myth, Hard Drivin', Future Wars, Ghouls'n'Ghosts, Quartz, Damocles, Interphase, Star Trek V* e poi giudicate voi se è stata una buona Epifania oppure no...

DAMOCLES *Novagen* 34
DOGS OF WAR *Elite* 59
DOUBLE DRAGON II *Virgin* 40
FAST LANE *Artronic* 58
FUTURE WARS *Palace/Delphine* 44
GHOSTBUSTERS II *Activision* 52
GHOULS'N'GHOSTS *US Gold* 46
HARD DRIVIN' *Domark* 42
INTERPHASE *Imageworks* 35
IT CAME FROM THE DESERT *Cinemaware* 53
MYTH *System 3* 50
NINJA WARRIOR *Virgin* 33
OMNICRON CONSPIRACY *Imageworks* 60
ONSLAUGHT *Hewson* 51
PRO TENNIS TOUR *Ubi Soft* 55
QUARTZ *Firebird* 32
RALLY CROSS *Anco* 56
SPACE ROGUE *Origin* 57
STAR TREK V *Mindscape* 38
TOOBIN' *Tengen* 54
TURBO OUTRUN *US Gold* 48

Vi siete mai chiesti quale gioco piace veramente a tutti i recensori?

IL VERDETTO FINALE

Questo mese K presenta una nuova rubrica che fornisce informazioni esclusive sui giochi che giochiamo e le società che li producono. Da oggi, potrete leggere la Borsa di K e scoprire:

- come è stato giudicato **globalmente** un qualunque gioco dalle riviste di videogiochi italiane;
- quali **case di software** sono attualmente ai vertici della classifica di gradimento;
- quali sono i giochi migliori per il **vostro** computer

***Carrier Command* - Il gioco più amato dai recensori.**

GLI INSERZIONISTI

68000 37 • ALEX COMPUTER 85 • CTO II^a e III^a di copertina, 17, 72 • LAGO/SOFTMAIL 7 • LEADER IV^a di copertina, 30, 22-23, 78 • MEGABYTE 64 •

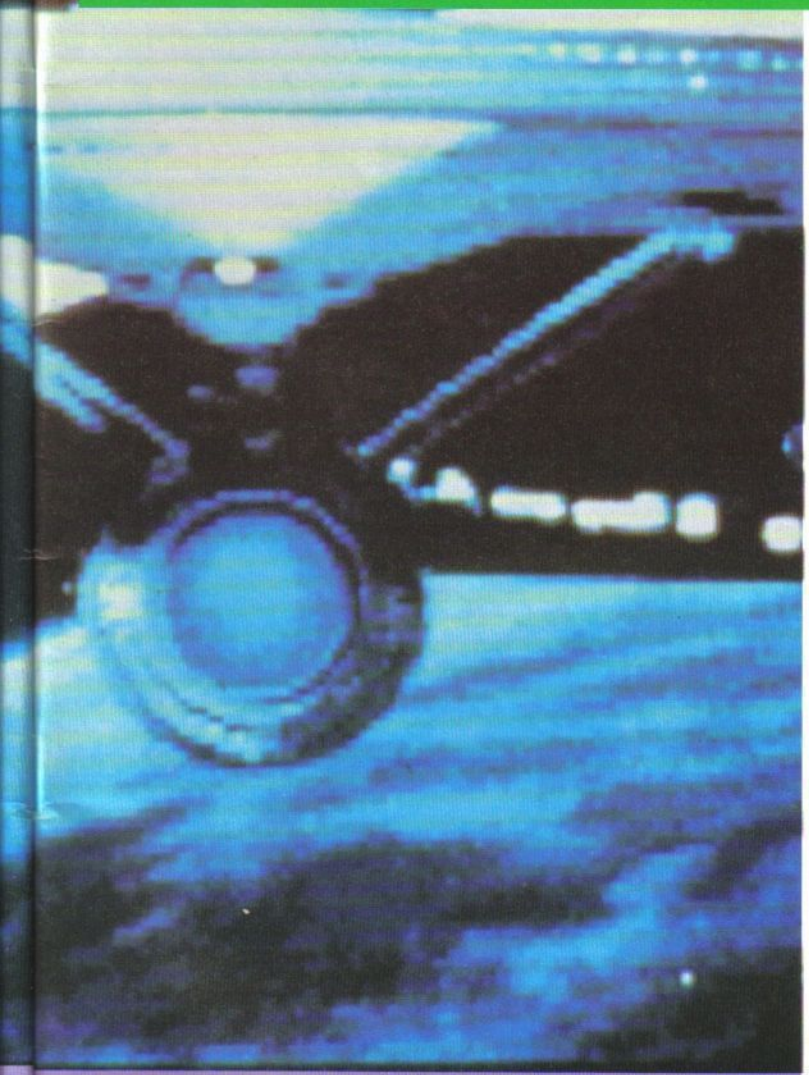
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINE DI UN'ERA

Ci ha fatto proprio venire le lacrime agli occhi. Eh sì, viaggiando all'indietro nel tempo per preparare lo speciale sugli ultimi dieci anni della nostra storia, non siamo riusciti a trattenere una lacrimuccia. Addio al Microdrive ("... avrà un enorme impatto nel mondo del software per home/personal computer..."). Addio a Space Intruders, il primo gioco con grafica (si fa per dire) per lo ZX Spectrum 81. Addio al Creativision, al Videopac e all'Hanimex, console dimenticate dalla storia (ma non da coloro che le hanno comprate). C'è tutto, ma proprio tutto, in un gigantesco speciale in tre puntate che comincia in questo numero. Ad ogni modo quando ci siamo messi a giocare alcuni dei Grandi Giochi di una volta, siamo rimasti un po' shoccati. Alcuni sfarfallanti sprite si muovevano a scatti per lo schermo, si è udito un beep (anzi due) e poi è apparsa la scritta ERROR IN LINE 40059. Le lacrime ci si sono asciugate: va bene la giocabilità, ma preferiamo giocabilità E grafica in 3D solido (più sonoro stereo digitalizzato).



DI QUESTO NUMERO

DIGIMAIL *16* • FLOPPERIA *41* • GENIAS *80* • GRILLO PARLANTE *95* • ERLINO *61* • STRATELIBRI *68*

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO.....31
I giochi in 3D solido sono di moda questo mese: *Damocles*, *Interphase* e *Hard Drivin'* sono l'avanguardia di questa tendenza. Se invece vi piacciono i giochi più "tradizionali" potete sbizzarrirvi con *Ghouls 'n' Ghosts*, *Double Dragon II*, *Myth*, *Quartz*, ecc.

PRONTO INTERVENTO! 67
Siete nei guai? Leggete le pagine della rubrica TNT! Trucchi e mappe per *Bloodwych*,

CINGOLATI! 62
Anteprima dello stupendo simulatore di carri armati della Microprose, *M1 Tank Platoon*

COIN-OP ENGINE.....18
Curiosando, curiosando il nostro inviato scopre un PC Engine camuffato da gioco da bar.

CONSOLE MANIA.....65
Recensioni di tre nuovi titoli per il Nintendo: *Gun Smoke*, *Robowarrior* e *Xevious* più notizie e commenti dal mondo delle console.

ADVENTURE 73
Come vi avevamo annunciato, la rubrica dell'avventura ritorna di dimensioni appropriate. Cinque pagine di recensioni, consigli e altro ancora per gli amanti dei giochi di riflessione e ingegno.

REGOLARI

NOTIZIE .....
Il Game Boy della Nintendo deve ancora arrivare su questi lidi e già girano voci di un modello a colori...basta col software maschilista...giochi su Compact Disc...interviste ai programmatori di *Hard Drivin'* e al musicista informatico per eccellenza, David Whittaker.

MUSICA 81
Le ultime novità per gli appassionati di musica e computer. Scoprite come e perché i giochi avranno una colonna sonora migliore. Più la recensione di *Music-X*, il primo programma musicale scritto appositamente per Amiga.

PAGINE GIALLE 87
Tornano N'Gar Trombobo, il Crucikappa e il K-Puzzle.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

the Basket Manager®

Da SIMULMONDO il più grande basket della storia del software. Tutta l'emozione e la giocabilità che volete; tutto lo splendore grafico e la fluidità dei movimenti che sperate; tutta, proprio tutta la potenza e il realismo dello sport dei giganti.

- ☐ cinque giocatori contro cinque
- ☐ visto dall'alto
- ☐ velocissimo e tridimensionale
- ☐ schiacciate con sorpresa
- ☐ palleggio e tiro
- ☐ manager dedicato e moltissime strategie di gioco
- ☐ uno o due giocatori umani
- ☐ time out e sostituzioni
- ☐ realismo, potenza, simulazione

PREZZI CONSIGLIATI
C 64 (CASS.): £ 20.000
C 64 (DK): £ 25.000
AMIGA: £ 39.000
ATARI ST: £ 39.000
PC IBM & CO.: £ 39.000

È USCITA LA VERSIONE AMIGA

SIMULMONDO
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

PICHAT, 26 · 40127 BOLOGNA (ITALIA) · TEL. 051/251338 · FAX 051/6570349

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-BOX

Buon anno. Sicuramente siete ancora tutti impegnati a smanettare con i giochi che Babbo Natale, travestito per l'occasione da zia Teresa, vi ha fatto trovare sotto i vostri indescrivibili alberoni. E già fremete, sicuramente, nell'attesa di quello che la Befana (pia istituzione rintrodotta a scopo benefico da chi in precedenza l'aveva abolita) verrà probabilmente a portarvi. L'anno si apre sotto il segno dei videogame: *Breakout* ha finalmente sfondato il muro di Berlino e *Tetris* ha spopolato (stando alle accoglienze che Gorby ha ricevuto al suo passaggio). Le varie simulazioni della Terza Guerra Mondiale vengono oramai svendute su quasi tutte le bancarelle italiane, da Porta Portese a Forcella, alla Fiera di Senigallia. Stendendo un velo su come sono state stampate l'ultima volta le lettere, mi chiedo assieme a Raf : "Cosa resterà di questi anni ottanta?" Non so a voi, ma a me è rimasta un sacco di posta da evadere per cui sarà meglio darci dentro.

Vs. BRAMBO's

L'ANNO CHE VERRA'

Bhzz! Bhzz! Bzzh! Bzzzh! Bzzkh!!! .....Aaaaahhhhh fatto! Scusatemi! stavo adattando il mio microprocessore all'italiano. Mi presento: sono l'A M I G A copyright 1987 version 1.3 Ho deciso di autoalimentarmi e cioè di rendermi indipendente come N'Gar Trombobo, (bel tizio quello) tanto per capirci, per rispondere, ad un certo.....aspetta ah-h!...si...Giov.....Fisshshu! ????? Fziu!!! Ma cosa diavolo! Scusate era andata via la corrente: stavo dicendo.....anni Fava. Bene quel tizio mi ha definito un giocattolone da due milioni....ma porc§§*****ma provi a vedere cosa ho nel cerv....eh cioé nel Motorola prima di parlare. Appena saputo ciò a momenti Paula moriva d'infarto alle coronarie coro che ??????? "meglio soprassedere" Tu tanto che parli, caro Giovanni dovresti solo vedere coloro che mi hanno costruito!!!!! Ti mangerebbero vivo in salsa cinese!!! Tu non puoi criticare il loro operato in questo modo: definendomi una consolle da gioco evoluta hai voluto dire che sono degli imbecilli, che invece di produrre un computer hanno prodotto una sottospecie di PC Engine o chissà cosa. Sappi allora che le loro conoscenze matematiche fanno apparire te al loro confronto un troglodita del Botswana. L'ST è un giocattolone e anche fatto male! Tutte le volte che ho giocato a *Populous* con lui via modem ha sempre barato, modoficando il gioco con dei suoi programmi. Non potete immaginare le risate che mi sono fatto alle sue spalle quando con un banale programmino ho generato una caduta di meteoriti sul suo territorio più una tempesta termonucleare, l'infame si è rosicato i circuiti dalla rabbia! A presto!!! Cari!!! ....Amyyyyyyyyyy!!!!! Vieni quiiii!!!!!!.....aspetta mac, come sei impulsivo, ma come ti amoooooooooo!!!! A M Y 5 0 0

P.S. Brambo's perché ti firmi con uno pseudonimo, forse non sei sicuro di ciò che dici

P.P.S. Ari good byeeeeeeeee !!!!

Released 11-8-89 DC Secolo XX Planet Heart

Caro Amiga ti scrivo, così mi distraggo un po' e siccome sei molto lontano più forte ti scriverò/ da quando ti han fabbricato c'è una grossa novità, nonostante tu sia migliorato, c'è qualche cosa ancora che non va.

Tanto per cominciare, compatibile non sei e siccome lo standard è il Dos, se io ti compro sono fatti miei/ hai parecchi colori e questo è un fatto che bisogna dire, ma in fondo in fondo è abbastanza normale, avendo solo un mega da gestire. Per non parlare del fatto che senza il disco interno, per lavorare in maniera decente bisogna avere almeno il drive esterno. Il sonoro è stupendo e sembra quello di un impianto Hi-fi/ ma tralasciando il discorso dei giochi, quando "lavori" cosa te ne fai? Ma la stampa informata dice che il nuovo anno, porterà una trasformazione e tutti quanti stiamo già aspettando/ avremo tre processori collegati in parallelo, una memoria da seimila mega con cui potremo anche toccare il cielo; avremo schermi a ologramma con effetti straordinari, naturalmente non avremo il programma ma questo forse lo farà l'Atari. A parte questo comunque qualcuno certo ti comprerà, saranno forse i troppo furbi e i bambini di ogni età....

Vedi, vedi, vedi caro Amiga cosa ti dice sta' riga e come sono contento di non usarti in questo momento.... vedi, vedi, vedi; vedi Amiga mia, cosa mi tocca inventare, per continuare a sperare, di restar qui a lavorare....L'anno che sta arrivando, fra un anno se ne andrà, io continuerò a firmarmi Brambo's per il resto si vedrà.....

P.S. Ringrazio Lucio Dalla per la collaborazione e te per lo spunto e la pazienza.

BOTTA E RISPOSTA OVVERO DIO LI FA... E POI LI ACCOPPIA

Spettabile redazione di K ho deciso di riscrivervi" per chiarire alcuni punti della mia lettera scritta precedentemente che sono stati fraintesi". Le virgolette sono d'uopo per evitare di essere accusato di plagio. In quella missiva prevedevo la scomparsa dell'Atari entro settembre '91 non per colpa di chissà quali cose, ma solo a causa dei giochi. È inevitabile ma quasi tutti i possessori di ST come del resto anche quelli dell'Amiga usano il computer per giocare. Fra non molto quindi i giochi saranno più belli graficamente e sonoramente e sarà molto difficile riprodurli per ST quindi, dopo un po', gli ataristi saranno costretti a passare ad un sistema superiore per giocare con il computer. Penso proprio che l'Amiga le qualità le abbia per vedere prodotti su di esso questi giochi del "futuro". Adesso però in risposta di Giovanni Fava e di tutti quelli che la pensano come lui trascrivo alcune righe prese da "Il manuale di Amiga": - Il pregio più appariscente del C64 e anche è dell'Amiga, la grafica, così non pochi pensano che il nuovo prodotto della Commodore sia solo un potenziamento del precedente: una macchina di qualità media adatta soprattutto ai giochi; niente di più sbagliato. Come vedremo, Amiga è superiore sotto, praticamente ogni punto di vista, ai personal IBM e compatibili; si tratta infatti di un computer basato su un processore più potente degli Intel 8080_8086 di quelle macchine, e per di più utilizzato in modo altamente innovativo-. Quindi non mi pare il caso di definirla una consolle per videogiochi evoluta.

■ CRITICATOR o più semplicemente CRT

Cara Redazione di K siamo due incazzatissimi Ataristi amici del famosissimo (bip) Criticator un Amighista alquanto (bip). Il citato (bip) ha mandato recentemente una lettera alla vostra redazione, questa era priva di senso ed un offesa pubblica a chi si intende di computer. Lo conosciamo bene e non possiede un programma serio, del resto l'Amiga non ne ha. Il "Cretinator" fa comunella con il cugino, amighista anche lui ed insieme ci rompono sempre le "BIP" con delle stupidaggini sul loro computer. Cosa vuol dire che l'Atari possiede giochini; a (bip): i giochi che fanno per Amiga li fanno pure per Atari. Ultimamente il "Cuginator" ci sta ammorbando con l'Amiga 2500 Ux che costa una cifra ed è uguale al 1040 St. Quando uscirà l'Atari TT voglio vedere dove va a finire il 2500 ah, ah, ah. Tornando al Criticator, questo ci dimostra, con la sua lettera che di computer non ne capisce neanche i 4096 che ti rimbambiscono della Amiga. Vi ricordate (bip) amighisti quando affermavate che i 4096 non sfarfallavano, me (bip) !!!! Ogni volta c'è una lotta per l'emulazione IBM, due giorni fa se ne è uscito dicendo che l'Amiga 500 è al contrario del 1040 St, compatibile 100% IBM; ma a che punto siamo arrivati?!? Riguardo i copiatori (scusate la piratata) voglio dire che i nostri sono talmente veloci, come il Fast-Copy, che un amighista abituato alle sue lemme-lemme (vedi Fastlighting) non lo vede neanche copiare. Ma chi è il (bip) che lo ha creato??? Concludiamo dicendo che l'Amiga è un grosso

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giocattolone e gli insuccessi della versione 1000 e 2000 sono dovuti all'elevato prezzo per un videogioco.

■ **ORANSODA'S CRAKING GROUP**

Per la serie "opinioni a confronto" abbiamo trasmesso quanto di peggio si potesse mettere assieme in fatto di corrispondenza. Avanti di questo passo ci ritroveremo a gestire la posta del condominio o l'angolo dei dopolavoristi....Comunque. A Criticator vorrei dire che le argomentazioni del manuale di Amiga sono un tantinello di parte; speravi forse di trovarci scritto sopra: "Complimenti ; abbiamo fregato anche te! " Si sa che ognuno tira l'acqua al proprio mulino (bianco o colorato che sia); per cui o migliori il livello delle argomentazioni oppure accontentati di quel che hai. Agli Oransoda's posso solo dire che l'idea del Bip me l'hanno direttamente suggerita loro ed io l'ho palesemente applicata laddove ce n'era l'esigenza. A questo punto la mia curiosità è solo quella di vedere quando s'incontreranno....

VEDITI IL TESTO

Verba Impressa Tabulis (publicis). Caro Studio VIT, io Vado In Tilt quando leggo K: non distinguo più i Verbi Intransitivi dai Transitivi. Dai Videogiochi Indiscutibilmente Taroccati che recensite mi sono accorto che K è una rivista diretta Verso Impensabili Traguardi. Scrivo a voi redattori dai Volti Imbrattati di Tartaro (perciò non vi siete mai mostrati), Videogioco-recensori Imbroglioni e Tiranni, Videogiocatori Inetti e Tradi, Volenterosi e Intraprendenti solo sulla tazza (w.c.); scrivo a voi: Vittime della concorrenza Incapaci a proporre niente di nuovo. E la T? Ma si, è quel Testa di casco di Brembo's che sta leggendo la mia lettera invece di studiare (il vero compito dello "Studio" VIT), un modo per far aumentare le vendite.

■ **GIOVIX**

P.S. Scherzi a parte siete una massa di arrapati.

P.S. Il Se i miei venticinque lettori non avranno capito il senso del mio componimento, sono in preparazione la Versione in Indiano e in Tailandese.

Vorrei Innanzitutto Tentare di Valutare In Toto il Valore Intrinseco del Tuo Verboso Intervento. Tu Volgarmente Intendi Tirarci Vieppiù In Trappola Vagheggiando Impudicamente di Tazze, Vittime, Imbroglioni & Tartaro. Vergognati! I Tuoi Vecchi Investono Tanto per Vederti Ingegnere e Tu Vieni Invece a Tampinarci Vituperando (Invano) Tutto e Vessatoriamente Insultando Tutti. Vedersi Investiti da Tanta Velleità Imbecille, Tronca Voglia e Intenzione di Trattrati Venialmente. Impertinente e Tuttologo! Vorresti Incantarci con Trovate Vivacissime o Incredibilmente Travolgenti e Invece Toppi Vistosamente! Impara e Taci, Vanitoso e Incauto! Toh! Verbi, Imperativi, Terminologie, Vezzeggiativi, Interiezioni e Tildi (Verificati Il Termine). Vorrei Insistere Tanto ma Valuto Infruttuoso e Tutto sommato Vano Il Tentativo di Vederti Intelligentemente Turbato. Vai! I Tuoi Venticinque Indolenti Testimoni Vogliono Il Tuo Verbo. Io Transeat. Vulcanicamente, Indefettibilmente Tuo: Brambo,s P.S. Vorrei Incontrarti Tanto Verso Il Tramonto, Vedere Il Tuo Volto Ignaro.....(Io so studio Troppo!)

INDY

Gentile redazione di K, sono un ragazzo di 15 anni che regolarmente compra la vostra rivista. Vi scrivo perché ho intenzione di comprare "Indiana Jones: The Graphic Adventure" e vi sarei molto grato se mi inviaste degli onesti consigli. Io posseggo un Amstrad PC 1640 con due floppy da 5 1/4 e monitor EGA. Vorrei sapere il numero di dischetti contenuti nella scatola gioco (versione PC), dove lo posso richiedere e infine vorrei sapere se la grafica è veramente EGA. Ho questo dubbio perché alcuni amici hanno comprato dei giochi originali sui quali c'era scritto che erano compatibili per CGA, VGA e EGA, ma quando li hanno provati hanno scoperto che il gioco era solo in CGA. Grazie per l'attenzione.

■ **ZAVAGLI DENNIS - Mordano - (Bologna)**

Scusandomi per avere leggermente accorciato la tua lettera (ma il clou è rimasto intatto) posso garantirti che "Indy" consta di sei dischetti da 5 1/4 e che è compatibile con tutti i tipi di scheda a cui tu accennavi nella tua lettera. Nella prima pagina delle istruzioni indica chiaramente (in inglese) le istruzioni per il settaggio preferito e nel tuo caso il comando da dare è: indy 3 a e . Quanto al dove reperirlo credo che sulla piazza di Bologna non dovresti avere alcuna difficoltà vista l'ottima distribuzione che ne è stata fatta su tutto il territorio nazionale.

HELP ME!

Gentile redazione, vorrei da voi un aiuto!!! Sto cercando "disperatamente" la soluzione di SPACE QUEST II della Sierra On Line. Probabilmente voi avete pubblicato su un vostro arretrato la soluzione del gioco o dei tips. Quale??? Vi sarei grato se mi inviaste il numero arretrato (pagamento in contrassegno) o direttamente la soluzione... Sono sicuro che saprete aiutarmi !!! Inviatemi il "tutto" (con tassa al destinatario) a:

■ **ANDREA TRAVERSA - Ancona**

Probabilmente non hai letto con la dovuta attenzione i numeri arretrati di K. La soluzione di SPACE QUEST II non l'abbiamo ancora pubblicata ma ne abbiamo tutta l'intenzione (specie dopo il tuo disperato appello).

Naturalmente ciò comporterà da parte tua, l'acquisto di tutti i numeri a venire della rivista e quasi quasi ti converrebbe forse abbonarti, comunque abbi fede. Come avrai "sicuramente" notato, sul numero di dicembre abbiamo pubblicato un'ampio servizio sulla Sierra nonché alcuni "consigli utili" per i giocatori più incalliti.

PSICHIATRIA DEMOCRATICA

Prologo

Assolumegalatticamenpuffosamentissimevolmente Fantastica.

No scherzavo. Vomitevole. No, rischerzavo. Semplicemente bella.

Cosa, chiederete voi. Non lo so, rispondo io. No, ririrscherzavo. La mia ragazza. No, riririscherzavo. Qualcosa di meglio di un essere del gentil sesso. Non avete ancora capito di cosa parlo? Ma allora siete proprio Gini (nel senso di imbranati, duri di comprendonio, senza voler offendere i Gino di quest'Italia). Ma è semplice, di K, precisamente della posta di K; premetto che ho sotto gli occhi il numero di Ottobre, cioè K10 (bravissimo! sei riuscito a uscire entro la prima settimana del mese!, almeno qui a Milano). Ma incominciamo la lettera come si deve:

Caro (o cara ? Help !) K, Innanzitutto ti scrivo con la penna rossa non perché voglio far sapere a tutti di essere un superfan di film dell'orrore, di King, di Lovercraft, di Dylan Dog, ma semplicemente per carenza di altre penne (blu, nere, gialle ecc.) Ed ora il succo della lettera: ormai anche i Gini avranno capito (spero) che voglio parlare della posta. Le altre rubriche e gli altri argomenti verranno da me trattati in altre missive, o forse in questa, o forse non li tratterò neanche. Ora sono le 15 e devo andare agli allenamenti di Calcio (gioco in C2). Ripresa dello stendimento (POW, un cartone sul muso) alle ore 22 circa. Nel frattempo trasmettiamo un po' di demenzialità polemica (leggere le altre lettere). A dopo!!! Biiii

http://www.oldgamesitalia.net/

L'UNICO
riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE
con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO
non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO
perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO
programma e manuale in italiano (solo Amiga, IBM solo manuale, Atari St in inglese)

VIRUS KILLER

in versione italiana a Lit.29.000.
Assurdo farselo sfuggire.

Nuova versione 2.1: ora vengono riconosciuti anche i virus *appesi* in fondo ai programmi!

Se non trovi Virus Killer **originale** presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74. Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc

® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore Amiga Inc.

FUTURE WARS

BEST SELLER INVERNO '89/'90

CINEMATIQUE È UNA TECNOLOGIA RIVOLUZIONARIA PER VIVERE UN'AVVENTURA UNICA ATTRAVERSO IL TEMPO, DALLA PREISTORIA ALL'INESPLORATO FUTURO: FUTURE WARS. ACCESSIBILE ANCHE AI GIOCATORI MENO ESPERTI, FUTURE WARS CREA UNO STANDARD SUPERIORE TRA I GIOCHI DI AVVENTURA DINAMICA GRAZIE ALLA TRAMA SINGOLARE ED ALLA GRAFICA SORPRENDENTE; L'ANIMAZIONE STRAORDINARIA E GLI EFFETTI SONORI HANNO ENTUSIASMATO LA STAMPA MONDIALE CHE LO HA GIÀ PROCLAMATO "GIOCO D'AVVENTURA DELL'ANNO".

Lit.29.000 in ESCLUSIVA da SoftMail. Programma e manuale in italiano!!!

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione è assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Flicker master Amiga	29.000
Joy. ace	12.000
Mouse cat	19.000

Libri, hints & tips

Adv. dungeons & dragons	*tel.*
libroGAME® & roleGAME	*tel.*
Electronic Arts	*tel.*
Masters collection	19.000
Quest for clues II	39.000
consigli per 40 giochi	
Sierra-On line	*tel.*
Ultima	*tel.*

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Una ✌ indica la versione completamente in italiano

Amiga

Bangkok knights	49.000
Barbarian II *	39.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Battle squadron	69.000
Beach volley	39.000
Borodino	29.000
Castle warrior	29.000
Commando	29.000
Continental circus	29.000
C1-Text 2.0 ✌	79.000
DigiPaint 3 (PAL)	150.000
Dragon's Breath ✌	tel.
Dungeon quest	79.000
Femme fatale VM18	59.000
Fighting soccer *	18.000
Future Wars ✌	29.000
F1 Manager ✌	39.000
Ghostbusters II *	49.000
It cames from the desert	tel.
Keef the thief	55.000
Knight force	29.000
Lancaster *	19.000
Leisure suit Larry II	69.000
Life & death	tel.
Moonwalker	18.000
Omega	49.000
Planet of lust VM18	55.000
Power drift *	25.000
Qix	59.000
Red lightning	69.000
Reel fish'n	75.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of the beast	69.000
contiene T-Shirt	
Scenery Hawaiian	39.000
Sim city 1.1	65.000
Sleeping gods lie ✌	49.000
Space ace	tel.
Space quest III	69.000
Stellar crusade	69.000
Strider	18.000
Stunt car racer	59.000
Sword of twilight	59.000
Tank attack ✌	39.000
The untouchables	tel.
Time	49.000
Turbo outrun	25.000
Virus killer 2.1 ✌	29.000
anche per virus appesi	
Wayne G. Hockey	75.000
Winners (raccolta)	49.000

Apple IIGS (Disco 3")

Balance of power 1990	tel.
Battlechess	89.000
Keef the thief	79.000
Life & death	79.000
Test drive II	65.000
California challenge	29.000
Three stooges	79.000

Apple IIe, IIc: telefona

Atari ST

Add: Hillsfar	59.000
Barbarian II *	39.000
Batman: the movie	29.000
Day of Pharaoh	29.000
Ferrari formula one	55.000
Future Wars ✌	29.000
Galaxy force	49.000
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	29.000
Indy: the last crusade	29.000
Manhunter II (S.F)	59.000
Moonwalker	29.000
Rainbow warrior	59.000
Red storm rising	49.000
S.E.U.C.K. *	tel.
Scenery Hawaiian	39.000
Shinobi	29.000
Space ace	tel.
Strider	18.000
Super wonderboy *	39.000
Verminator	49.000
Virus killer	29.000
Tank attack	39.000

CBM 64/128 (Cassetta)

Batman: the movie	15.000
Cabal	15.000
Fighting soccer *	15.000
F1 Manager ✌	18.000
Ghostbusters II *	18.000
New Zealand story	15.000
Super Wonderboy *	15.000
Tusker	18.000

CBM 64/128 (Disco)

Battlechess	29.000
Batman: the movie	18.000
Christmas collection	18.000
Dynamite dux	25.000
Fighting soccer *	18.000
Footballer of year II	15.000
F1 Manager ✌	25.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Italy 90 soccer ✌	25.000
nuova edizione	

AMSTRAD, MSX, SPECTRUM: TELEFONA PER LE ULTIME NOVITÀ

Moonwalker	18.000
Power drift *	18.000
Shinobi	25.000
Space Rogue	29.000
Storm across Europe	59.000
The Untouchables *	21.000
Turbo outrun	15.000
Tusker	25.000
Uninvited	29.000
Winners (raccolta)	29.000
World soccer	25.000
Zac Mc Kracken ✌	39.000
100% Dynamite (racc)	29.000

Macintosh

Fast break	75.000
Fire brigade	69.000
Grand prix circuit	79.000
Sim city B&N	75.000
Sim city Supreme	135.000
2MB/16 colori o grigi	
Starglider II	79.000

Ms-Dos (Disco 5")

A-10 Tank killer	79.000
Archipelagos	69.000
Barbarian/Antiriad *	tel.
Barbarian II *	tel.
Corvette	69.000
F-15 strike eagle II	79.000
Ferrari formula one	69.000
Future Wars ✌	tel.
F1 Manager ✌	39.000
Hero's quest	99.000
Instant facilities loc.	55.000
richiede Flight Sim. 3.0	
Jetfighter	89.000
M1 Tank platoon	89.000
Omnicron conspiracy	69.000
Star Trek V	59.000
Virus killer *	29.000

Versioni su 3": telefona

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

K — Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NOTIZIE

GAMEBOY II

La Nintendo ha in progetto di lanciare una versione a colori della console monocromatica da tasca Gameboy, che ha già riscosso un notevole successo. In USA e in Giappone il Gameboy ha già sfondato, la domanda supera ormai nettamente l'offerta.

Il Gameboy intanto dovrebbe essere presentato in Italia al Salone del Giocattolo di Milano, alla fine di questo mese, mentre non si sa ancora niente sulla presentazione italiana della console a colori portatile Lynx dell'Atari. Alcuni cinici affermano che la Nintendo farà però passare un bel po' di tempo prima di lanciare sul mercato il Gameboy a colori - nel frattempo incasseranno gli enormi profitti generati dalla console in bianco e nero.

Per giunta, recentemente la Nintendo ha vinto la lunga battaglia legale con la Tengen sulla proprietà dei diritti di *Tetris*. Ora, dopo alcuni mesi di confusione su chi aveva i diritti di cosa, la Nintendo ha l'esclusiva di questo irresistibile gioco. Anche se la battaglia legale tra la Nintendo e la Tengen è chiusa, c'è ancora in ballo tra la Nintendo e l'Atari un'altra causa da 100 milioni di dollari - questa volta su una violazione di brevetto. La sentenza su questa causa non dovrebbe tardare.

STIMULATORE DI GUIDA

Un imprenditore californiano ha sviluppato un rivoluzionario ed incredibilmente realistico simulatore di guida. Sviluppato dalla Driver Seat, lo *Stimulator* è un simulatore da parco dei divertimenti (Disneyland et simili), basato sulla guida di una auto di Formula 1. Si tratta di una capsula semovente chiusa - una versione in scala ridotta dei molti simulatori di volo civili e militari - che può "viaggiare" a 25 rivoluzioni al minuto. In effetti, lo *Stimulator* è costruito dalla Environmental Techtronics per l'addestramento dei piloti della Marina USA. I giocatori americani potranno sperimentare lo Stimulator verso la fine dell'anno nei tanti parchi di divertimento sparsi negli Stati Uniti. Per quanto riguarda noi "poveri mortali" ci sarà da aspettare molto di più...

Il simulatore *Body Wars* della Walt Disney.

NOVITA' IN ITALIANO

Il software tradotto diventa sempre più numeroso.

Alla Reflex, la software house che lavora in stretto contatto con la Leader, si lavora intensamente. È praticamente pronta la versione italiana a 16-bit di *Laser Squad*, uno spendido gioco con molti elementi di tattica e strategia militare e una grafica tridimensionale, vista dall'alto in stile *Into the Eagles Nest*. Un altro progetto presto disponibile è *Soccer Manager Plus* un programma di simulazione calcistica molto interessante anch'esso completamente in italiano con moltissimi giocatori e naturalmente tutte le squadre di serie A e B.

La Lago ha invece curato l'edizione italiana del gioco francese dell'anno, *Future Wars* e sta per lanciare sul un nuovo prodotto della Delphine. Dell'avventura "in stile Sierra" che utilizza il nuovo sistema di comando chiamato *Cinematique* ne parliamo alle pagine 44 e 45, con tanto di intervista esclusiva ai programmatori della Delphine, mentre del nuovo gioco possiamo dirvi che si chiama *Lancaster* e che è un simulatore di volo che vi porta a bordo dei mitici bombardieri della IIª Guerra Mondiale, i Lancaster appunto. La grafica è veramente straordinaria, come straordinario sarà il suo prezzo: 19000 Lire nelle versioni Atari St e Amiga con manuale d'istruzioni in italiano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I VINCITORI DEI TILT D'OR

Il 13 novembre scorso si è svolta a Parigi la premiazione dei Tilt d'Or 1989, l'annuale premiazione dei migliori giochi dell'anno organizzata dalla rivista francese Tilt in collaborazione con l'emittenza televisiva Canal Plus. La manifestazione, tra una coppa di champagne e l'altra, si è svolta in una famosa discoteca dove, presentati da Jean Michel Blottière, direttore di Tilt, e Jérome Bonaldi, di Canal Plus, si sono avvicendati sul palco i premiati.

Ecco l'elenco delle nomination e dei vincitori per ogni settore.

MIGLIOR GIOCO DI SIMULAZIONE
M1 TANK PLATOON, Microprose
RVF Honda, Microstyle
Grand Prix Circuit, Accolade

MIGLIOR GIOCO DI AZIONE/AVVENTURA
LAST NINJA II, System 3
Project Firestart, Electronic Arts
Targhan, Silmarils

MIGLIOR SIMULATORE DI VOLO
FALCON, Spectrum Holobyte
F15 Strike Eagle II, Microprose
Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator 2.0, Electronic Arts

MIGLIOR GIOCO D'AVVENTURA IN LINGUA FRANCESE
FUTURE WARS, Delphine Software
Kult, Exxos
La quete de l'Oisseau du Temps, Infogrames

MIGLIOR GIOCO D'AVVENTURA IN LINGUA INGLESE
INDIANA JONES, Lucasfilm Games
Zac Mac Kraken, Lucasfilm Games
Manhunter II, Sierra

MIGLIOR UTILITY MUSICALE
FM MELODY MAKER, Upgrade
House Music System, Esat
Master Sound, Software Horizon

MIGLIOR UTILITY GRAFICA
DELUXE PAINT III, Electronic Arts
Photon Paint 2.0, Micro Illusion
Vidi ST, Human Technologies

MIGLIOR SOFTWARE EDUCATIVO
LES 1001 VOYAGES, Corraz Editions
Histoires de villes, histoires de maisons, Jeriko
La Bosse des Maths, Coktel

MIGLIOR GIOCO DI RIFLESSIONE/STRATEGIA
POPULOUS, Electronic Arts
Sim City, Maxis
Bombuzal, Imageworks

MIGLIOR LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE
GFA 3.0, Micro Application
STOS, Mandarin Software
Quick Basic, Microsoft

MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA
PRO TENNIS TOUR (ex aequo), Ubi Soft
KICK OFF (ex aequo), Anco/Titus
Beach Volley, Ocean France

MIGLIOR ADATTAMENTO ARCADE
STRIDER, US Gold
Pacmania, Grandslam
Silkworm, Virgin Games

MIGLIOR SPARA-E-FUGGI
SILKWORM, Virgin Games
Xenon II, Imageworks
Hybris, Discovery

MIGLIOR ANIMAZIONE
INTERPHASE, Imageworks
Stunt Car, Microprose
Powerdrome, Electronic Arts

MIGLIOR SOFTWARE DI DTP
CALAMUS, Atari
Publishing Partner Master, Upgrade
Professional Page, Goldisk

PREMIO SPECIALE DELLA GIURIA
WEST PHASER, Loriciel

GIOCO PIU ORIGINALE
SIM CITY, Maxis/Infogrames
Life and Death, Software Toolworks
Populous, Electronic Arts

MIGLIOR GIOCO D'AZIONE
SKWEEK, Loriciel
Rick Dangerous, Firebird
Batman, Ocean

MIGLIOR SPARA-E-FUGGI SU CONSOLE
R-TYPE, Irem/Sega
Gradius, Konami
Rush'n Attack, Nintendo

MIGLIOR GRAFICA
SHADOW OF THE BEAST, Psygnosis
Dragon's Lair, Readysoft
Xenon II, Imageworks

MIGLIOR GIOCO D'AVVENTURA/AZIONE SU CONSOLE
CASTLEVANIA, Konami/Nintendo
Wonderboy in Monsterland, Sega
Monderboy III, Sega

MIGLIOR GIOCO D'AZIONE SU CONSOLE
SUPER MARIO BROS II, Nintendo
Captain Silver, Sega
Psycho-Fox, Sega

MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
NEUROMANCER, Interplay
Bloodwych, Mirrorsoft
Swords of Twilight, Electronic Arts

MIGLIOR ANIMAZIONE SONORA
FUTURE WARS, Delphine Software
Shadow of the Beast, Psygnosis
Archipelagos, Logotron

Come potete vedere l'unico gioco che ha ricevuto due premi è *Future Wars* (*Les Voyageurs du Temps*) della Delphine Software mentre le uniche software house ad avere ricevuto due premi sono l'americana Electronic Arts con *Populous* e *Deluxe Paint III*, la quale ha anche ricevuto svariate nomination, e la francese Loriciel con *Sweek* e *West Phaser*. Gli altri premi e nomination sono più o meno distribuiti tra le principali software house inglesi, americane e francesi. A quando un Tilt d'Or italiano?

IN ARRIVO LA LEGGE ANTIPIRATERIA

Dopo anni di discussioni, proposte e discorsi a vuoto, il Consiglio dei ministri ha finalmente approvato un disegno di legge secondo il quale i pirati sono punibili con multe e reclusione - sarà la fine della pirateria o l'inizio dei problemi?

La definizione

Per i tribunali italiani, la "pirateria" consisterà nella duplicazione non autorizzata del software a scopo di lucro, nella sua importazione clandestina e, naturalmente, nella vendita del materiale duplicato illegalmente. In pratica i programmi pirata saranno tutti quelli che non posseggono il marchio della SIAE.

LA PENA

Ammettendo (per assurdo, naturalmente) che voi siate dei pirati e che qualche pubblico ufficiale vi scopra con le zampe nel sacco, sareste veramente nei guai. Se tutto vi dovesse andare nel migliore dei modi, passereste tre mesi in cella dopo avere sborsato 500.000 lire di multa. Se la situazione è di "rilevante gravità", la multa, come minimo è di un milione con sei mesi di reclusione. Quando poi il giudice vi trovasse particolarmente antipatici, dovreste pagare 6.000.000. Non preoccupatevi, però, perché in questo caso non avreste potuto spenderli in altro modo da tre a sei anni!

Che cosa fare sotto il sole a scacchi? Non c'è niente di meglio di una buona lettura... come ad esempio il testo della vostra condanna, che verrà pubblicata su almeno un quotidiano e un periodico specializzato.

Mentre aspettiamo la trasformazione del disegno in legge ad opera dei due rami del Parlamento e di vedere K trasformarsi in un bollettino giudiziario, qui in redazione ci siamo chiesti quali siano le implicazioni della nuova legge. Poliziotti che bussano alla porta della vostra cameretta intimando "È qui che c'è un bambino cattivo?" Scomparsa immediata di sigle tipo "Quartex" e "Beastie Boys"?

Secondo alcuni in realtà non cambierà niente, mentre altri salutano il disegno di legge con entusiasmo affermando - è il caso del legale dell'Assoft, Pietro Tamburrini - che "Era indispensabile in Italia una norma qualsiasi che consacrasse il principio che il software non va copiato illegalmente: il fatto che sia stata emanata in campo penale rafforza la tutela , perché conferma che la pirateria del software è un problema non solo economico ma che colpisce gli interessi della comunità".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bros. su CD... I Darling Bros. però!

COMPACT CODE MASTERS

La Code Masters, inventore storico dei budget, ha inventato un nuovo modo di vendere i giochi in compilation... pubblicandoli su Compact Disc per Spectrum, C64 e CPC. Non sappiamo quando verrà pubblicatà in Italia, ma la prima compilation su CD in Inghilterra costa 20 sterline (in Italia si parla di 49000L) e comprende 30 giochi, fra cui alcuni "classici" della Code Masters come *BMX Simulator*,*Fruit Machine Simulator* e *Four Soccers Simulators*. Il disco viene venduto insieme ai cavi necessari per interfacciare il lettore. La Code Masters dichiara che il CD funzionerà sul 99% dei lettori, con una durata media di 20 secondi per caricamento. La casa di software tedesca Rainbow Arts ha già qualcosa di simile sul suo catalogo per C64 - anche se la confezione della Arts contiene solo sei giochi e costa 30 sterline. I propietari di Amiga, ST e PC dovranno aspettare i loro CD ancora un po' a causa di "problemi tecnici". Stranamente, la Code Masters non chiamerà il prodotto *CD Simulator*!

BUDOKAN DELLA EA

Il titolo più recente della Electronic Arts per il PC è un gioco di arti marziali con un gran numero di discipline e di avversari da affrontare. La cosa più stupefacente di *Budokan* è il suo aspetto audiovisivo: i fondali di qualità pittorica sono complementati da sprite assolutamente realistici e piccoli tocchi animati come uccelli svolazzanti e cascate. Gli effetti sonori campionati sono impressionanti anche tramite l'altoparlantino interno. Come molti altri titoli della EA per PC, sono supportati tutti i modi grafici possibili. K ha potuto giocare una versione di preproduzione del programma e ha scoperto che non solo è bello da vedere e sentire, ma si gioca anche meravigliosamente bene - aspettatevi una recensione completa sul prossimo numero. *Budokan* per PC dovrebbe già essere disponibile - le altre versioni saranno pubblicate durante l'anno.

NO AL SOFTWARE MASCHILISTA

In Inghilterra c'è un'organizzazione chiamata OASIS (Organizzazione Contro il Maschilismo nel Software) che ha da poco compiuto un anno di vita. Sandra Vogel, fondatrice dell'organizzazione ed accanita giocatrice su ST, ha deciso di intraprendere una campagna contro il software maschilista dopo avere giocato un programma offensivo di troppo. Dice la Vogel: "Non vedo alcuna ragione per cui debbanio essere usati certi stereotipi di donne (o di uomini) nei giochi per computer. Uno dei vantaggi che ha questo genere di tecnologia rispetto agli altri media è che con un computer si può fare letteralmente di tutto".

La tessera annuale dell'OASIS costa tre sterline (5 per noi "continentali"). I membri ricevono sei riviste all'anno, una lista di software consigliato e gli indirizzi delle organizzazioni utili.

NOTIZIE DAGLI U.S.A.

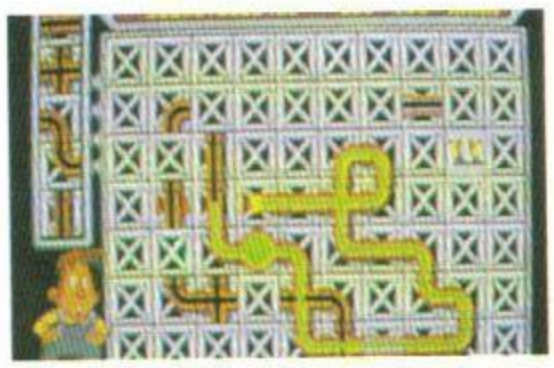
Il film *The Wizard* della Universal Pictures - protagonista Fred Savage, interprete della serie televisiva *The Wonder Years* - racconta delle avventure di due fratelli ai Campionati Nazionali di Video Games. In America è uscito il 15 Novembre, e dovrebbe arrivare da noi durante il 1990.

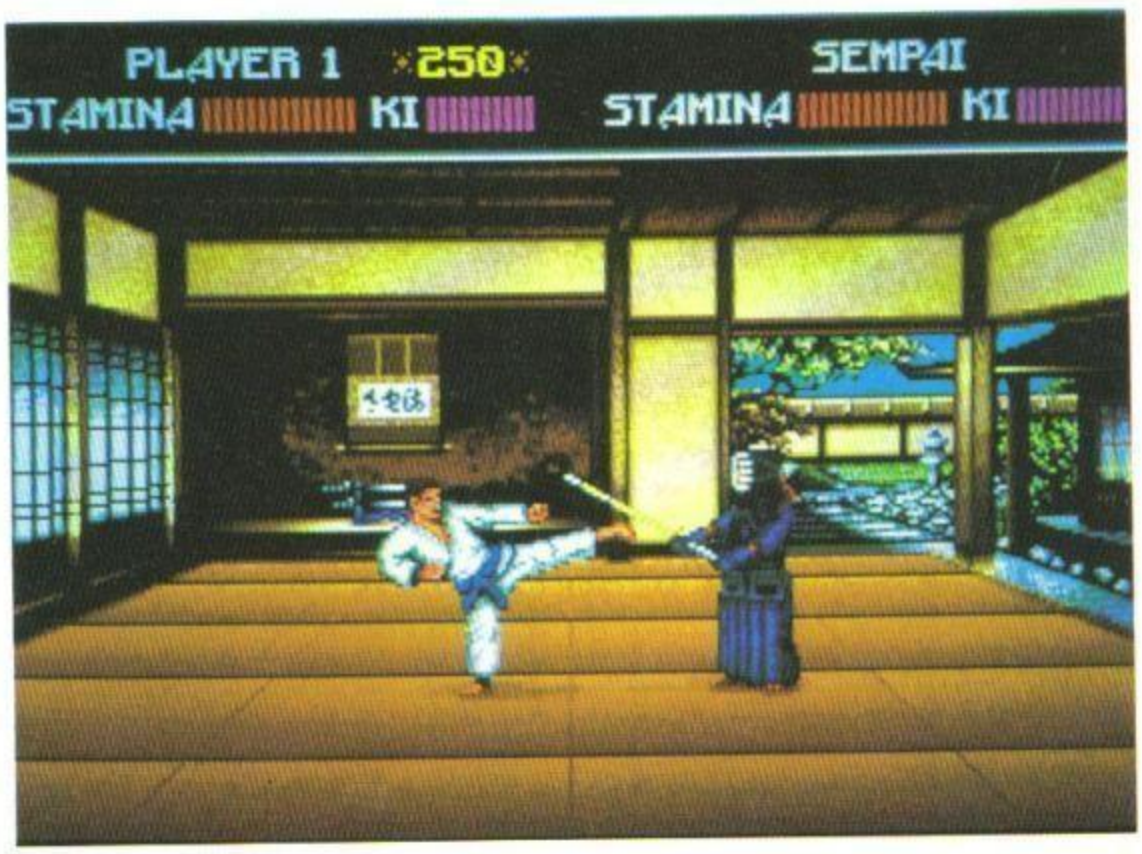
La Taito America ha acquistato i diritti di *Indiana Jones e L'Ultima Crociata* dalla Lucasfilm Games. Il coin op dovrebbe uscire nel corso del prossimo anno. In passato, la Atari Games si era assicurata i diritti della pellicola Lucasfilm *Indiana Jones e Il Tempio Maledetto*.

I giochi della Cinemaware verranno convertiti per la console Nintendo. Non sono stati comunicati i titoli, ma *Defender Of The Crown* dovrebbe essere uno dei primi.

IN ARRIVO

La Entertainment International è così soddisfatta del suo ultimo gioco che ne ha già venduto i diritti al colosso americano Lucasfilm Games e sta pianificandone le versioni per coin op, console e giochini a cristalli liquidi. Il titolo provvisorio è *Pipe Dream*, ed il gioco è stato scritto da John Dale della Assembly Line. Da quando è passato nelle mani della Lucasfilm, il prodotto ha subito alcune modifiche nel campo della grafica e della giocabilità. *Pipe Dream* è uno di quei giochini semplicissimi ma terribilmente convolgenti sul genere di *Tetris* o *Xor*. Aspettatevi di trovarlo presto in versione Spectrum, C64, CPC, ST ed Amiga.





Sempre quasi Bruce Lee!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA PERICOLOSA

K intervista i programmatori del gioco di guida della Domark che ha ottenuto un K-Voto di 937.

Jurgen Friedrich e Mark Day sono i programmatori delle versioni per 16-bit e Spectrum di *Hard Drivin'* (recensite alle pagg. 42-43). Ci sono voluti cinque mesi per scrivere la versione Spectrum. Come sistema di sviluppo, Day ha usato un Tatung Einstein. Quando il codice sorgente è diventato troppo grande, è passato ad un PC 386. Nel programma originario finale ci sono 200 K di memoria, tra cui anche i dati esadecimali delle schermate bitmap. Day ha trascorso il primo mese di lavoro cercando di ottimizzare le routine dei poligoni - e adesso il gioco gira alla velocità di 5 quadri al secondo, con un numero "praticamente illimitato" di oggetti sullo schermo. Le versioni CPC e C64 utilizzano il codice di programmazione e le tabelle dati dello Spectrum. "Convertire il codice sorgente per C64 è stato difficile - il primo programmatore designato a farlo ci ha rinunciato - "ma i dati relativi alla forma degli oggetti erano gli stessi per tutte le versioni." Per i possessori di C64, questo equivale a dire, purtroppo, grafica monocromatica, ma in compenso, dice Day, "sul C64 il cruscotto sarà almeno più colorato". Day è un ventiquattrenne laureatosi all'Università di Cambridge e un recordman mondiale (apparirà nell'edizione 1990 del Guiness dei Primati per aver impiegato soltanto 14 giorni, 12 ore e 41 minuti per andare in monociclo da Land's End a John O'Groats - due località inglesi, n.d.r. - battendo il record precedente che era di 19 giorni, 1 ora e 45 minuti). Prima di *Hard Drivin'* aveva scritto un solo gioco: *Double Dragon* per PC. Day è passato dal PC allo Spectrum perché "lo Spectrum è una macchina semplice, senza complicati sistemi operativi o incompatibilità grafiche". Day crede che in futuro si porrà sempre più enfasi sui giochi in 3D: "le potenzialità grafiche dei 16-bit saranno presto sfruttate appieno". Il suo prossimo gioco sarà o un'altra conversione da coin-op per Spectrum - probabilmente *STUN Runner* per la Domark/Tengen - o un progetto di sviluppo di complesse routine grafiche in 3D per 68000.

Mike Day: programmatore, recordman e giocoliere a tempo perso.

Jürgen Friedrich, un venticinquenne di Dusseldorf, ha invece scritto tutte le versioni a 16-bit di *Hard Drivin'* - eccetto la versione per Archimedes che invece è stata scritta dai programmatori di *Interdictor*. Per scrivere il gioco ci sono voluti sei mesi: la versione per ST è stata scritta usando *Turbo C* e *Art Director*. Il codice sorgente finale è lungo 350K-400K con un rapporto di 70% C e 30% Assembler. La parte più difficile da scrivere è stato il codice di rotazione, la versione più difficile è stata quella per PC, a causa della sua mancanza di potenza e dei suoi diversi standard grafici. Le versioni per 16-bit mantengono una frequenza di quadro di 8-10 quadri al secondo, con oltre 150 oggetti su schermo contemporaneamente. Friedrich cominciò a scrivere utility per l'Apple II, ma si "innamorò" irresistibilmente dal coin-op di *Star Wars* tanto da scriverne una versione per Mac. *Hard Drivin'* è il suo secondo gioco e anche lui probabilmente scriverà le versioni a 16-bit di *STUN Runner*. Friedrich vede un futuro fatto di grafica in 3D e giochi più complessi con "mondi artificiali dove quattro o cinque persone possono interagire tra di loro..."

Jürgen Friedrich

Jürgen Friedrich	Mike Day
FILM PREFERITI	PASSATEMPI PREFERITI
1: BLADE RUNNER	1: LA RAGAZZA
2: ALIENS	2: FARE IL GIOCOLIERE
3: LA DONNA CHE VISSE DUE VOLTE	3: PROGRAMMAZIONE
4: INTRIGO INTERNAZIONALE	4: FARE PESI
5: DIVA	5: CICLISMO
COMPUTER PREFERITI	COIN-OP PREFERITI
1: MAC II	1: MAD PLANETS
2: ATARI ST	2: HARD DRIVIN'
3: AMIGA	3: STUN RUNNER
4: ARCHIMEDES	4: BLASTEROIDS
5: PC	5: STAR WARS

MUSICA, MAESTRO!

Intervista a David Whittaker, il più prolifico autore di musiche per videogiochi

David Whittaker è, insieme a Rob Hubbard, il compositore di colonne sonore per giochi più famoso d'Inghilterra. Nella sua ormai lunga carriera ne ha composte più di quattrocento, oltre a migliaia di effetti sonori e rumori vari, ma è nato come programmatore *tout court* e soltanto in un secondo tempo si è specializzato in programmazione musicale.

"Al tempo, suonavo la chitarra e le tastiere in un gruppo a tempo perso," racconta David, "poi ho comprato un computer e ho cominciato a giocarci e a programmarlo: scrivevo giochi di cui facevo anche la musica. Il computer era un Vic 20 e il gioco si chiamava *Lazy Jones*."

La sua carriera musicale gli è stata, diciamo così, imposta. "Dopo l'uscita di *Lazy Jones*", tutti i programmatori che conoscevo, che non erano capaci di scrivere musica, si rivolgevano a me, quindi ho cominciato a comporre musica per i giochi continuando, allo stesso tempo, a programmare. Col tempo, la domanda di colonne sonore musicali cresceva, per cui ho deciso di smettere di programmare e dedicarmi soltanto alla musica."

Whittaker sottolinea più volte che non basta essere un musicista per fare il suo lavoro. "Devi essere flessibile, devi essere capace di programmare la parte musicale, adattandola alle esigenze del programmatore. Ad esempio uno può volere la musica in *foreground*, un altro durante gli *interrupt*. Non puoi usare soltanto i programmi musicali in commercio, perché devi anche poterti interfacciare con tutti o quasi i computer in circolazione. Ecco perché la programmazione è molto importante. Tanto importante quanto saper leggere e scrivere musica, anche se devi soltanto rifare la colonna sonora di *Ghostbusters*."

Whittaker in posa "creativa".

Quando lavora per gli 8-bit, Whittaker programma su un Tatung Einstein e poi trasferisce il tutto sul computer. Per i 16-bit, invece, usa diversi programmi di sviluppo, anche se - ammette - dovrebbe usare un PDS (Program Development System), ma un po' per pigrizia, un po' perché le cose vanno bene così come sono, non si è mai deciso a fare il grande (anche in termini finanziari) passo.

Le musiche per ST e Amiga sono prodotte con una tastiera Korg M1 oppure campionando strumenti o parti di un disco o ancora creando ex-novo dei suoni campionati e poi mettendo insieme il tutto tramite un sequencer.

Sugli 8-bit, per ragioni di spazio di memoria, non usa suoni campionati. E questo vale anche e soprattutto per gli effetti sonori. Per quest'ultimi, non parte mai da zero, ma sfrutta l'ultimo lavoro fatto e cambia gli effetti per adattarli al gioco. Mentre sull'ST e Amiga campiona veri effetti sonori da film o altro.

Lo scoglio più difficile da superare, soprattutto sugli 8-bit, è il problema dello spazio. "Su ST e Amiga, i programmatori spesso mi chiedono di quanta memoria ho bisogno, lasciando decidere a me, ma sugli 8-bit mi dicono abbiamo solo 4K per la musica, niente di più, quindi arrangiati come puoi."

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K FLASHBACK!

1980

Un tumultuoso futuro alle spalle! K viaggia a ritroso nel tempo...all'epoca in cui gli sprite avevano due soli colori (bianco e nero), si muovevano a scatti per lo schermo e facevano soltanto un debole "bip bip".

Prima del 1980, per avere un computer in casa dovevate costruirvelo da soli, e vi sareste considerati dei maghetti dell'elettronica più che degli amanti dell'informatica. Per saper far funzionare un microcomputer, avreste dovuto essere degli specialisti in qualche campo scientifico/elettronico, ed il micro sarebbe stato quasi sicuramente un PET della Commodore. Per costruire il vostro computer avreste passato decine e decine di ore con il saldatore in mano, e certamente non avreste mai e poi mai pensato di utilizzarlo per giocare. Per quello, c'erano le console dedicate provenienti dagli States.

Ed era negli Stati Uniti che la gente comprava centinaia di migliaia di Apple II e le nuove macchine della Atari, le 400/800. Mentre gli Atari, come i loro predecessori della serie VCS, erano soprattutto computer per giocare, gli Apple II venivano utilizzati anche per applicazioni serie. Gli utenti di computer statunitensi tendevano ad essere persone di una certa età, con più soldi da spendere per il software "serio".

È probabile che l'Europa sarebbe diventata un'estensione del mercato americano, completamente dipendente dalle importazioni, se non fosse stato per una industria - l'inglese Sinclair Research. I suoi ZX80, che vennero venduti ai fanatici dell'elettronica, e ZX81, che aprirono le porte dell'*home computing* ai non specialisti, diedero all'Inghilterra un aspetto "tecnologico" tutto suo (l'Italia divenne così una colonia degli USA e della Gran Bretagna).

Entro il 1980, divenne chiaro che i computer "economici" avrebbero avuto un mercato domestico molto prima del previsto. Già allora era possibile trovare sulla stampa articoli che presentavano notevoli somiglianze con certi argomenti tutt'oggi attuali e che continueranno a tener banco anche negli anni '90, come la legislazione dei media elettronici o che tipo di proprietà intellettuale bisogna attribuire al software per proteggerlo dai copiatori e dai pirati.

Nel 1981, la Motorola metteva in commercio il suo nuovo 68000, definendolo il "chip degli anni '80"; lo Z80 ed il 6502 erano ormai diffusissimi e la IBM lanciava il suo PC basato su un 8088. È probabile che il vostro computer usi uno di questi processori, che tuttavia sono vecchi di nove anni. Quel che ha brutalmente cambiato i computer nelle macchine veloci e sofisticate che usiamo oggi sono i progressi fatti in termini di elaborazione grafica e di chip dedicati alla grafica ed al sonoro, andando dai primi esperimenti su C64 alla realtà odierna ci computer come l'Amiga. Sistemi di immagazzinamento dati più veloci e maggiore memoria hanno portato a programmi multi-livello decisamente enormi. Ora le periferiche possono avere dimensioni minori, con i disk drive inseriti nella tastiera - macchine che potete comodamente infilare in un angolino della vostra stanza. Infine, i prezzi delle memorie sono precipitati, tanto che la tecnologia che otto o nove anni fa era possibile solo a livello teorico attualmente è adatta ad una produzione di massa.

Più un'evoluzione che una rivoluzione, in effetti.

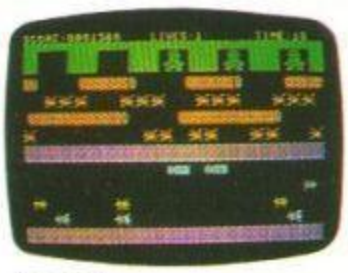
ARRIVI E PARTENZE

L'anno si apre con il lancio della console Intellivision (contrazione di Intelligent Television) al Consumer Electronic Show di Las Vegas in gennaio. Inizialmente, la console doveva essere il fulcro centrale di un complesso sistema di *home computing*, ma gli altri elementi del sistema non si materializzarono mai. L'Intellivision riscosse un enorme successo in tutto il mondo grazie alle avanzatissime doti (per quell'epoca) di grafica, che gli consentirono - almeno in Italia - di contrastare il dominio dell'Atari VCS. Insieme crearono il mercato dei videogiochi.

Il Sinclair ZX80 - presentato al pubblico per la prima volta in febbraio - fu il primo "computer" destinato ad un pubblico di massa. Disponibile a 79.95 sterline in kit ed a 99.95 assemblato, lo ZX80 era una lastra piatta di plastica bianca. Quelle griglie di ventilazione nella parte superiore sono in realtà delle linee nere disegnate - un'illusione ottica che si attirò commenti negativi in più di una recensione. C'erano una tastiera a membrana, 1K RAM, un processore NEC 780-1 che era "copiato" dallo Z80 ed il Sinclair BASIC incorporato. Grafica? Non se ne parla prima del 1981. Sonoro? Scordatevelo. Software? Dovevate scrivervelo da soli - il che in effetti era la filosofia alla base dello ZX80.

Un altro computer che venne lanciato come kit nello stesso anno fu l'Atom Acorn. Era da 3 a 5 volte più veloce dell'Apple Integer BASIC ed aveva "la caratteristica unica di possedere un assembler nell'interprete". Ma l'Atom aveva anche la grafica: uno schermo con un'alta risoluzione di 256x 92, cinque modi grafici e 192 caratteri grafici.

La Atari all'epoca non aveva una sezione europea a



Frogger
Interceptor Micros

Hewson Consultants: fondata nel 1980

Dopo aver lavorato con mainframe e minicomputer negli anni '70, Andrew Hewson fu uno dei primi acquirenti dello ZX80. Cominciò a scrivere programmi e libri per la macchina, pubblicizzandoli nelle poche riviste che esistevano all'epoca. Andrew si fece un nome con i libri sulla programmazione dello ZX80, ZX81 ed in seguito dello Spectrum. Il pilota Mike Male scrisse tre simulatori di volo per lo ZX81 prima del suo programma del 1983, *Heathrow Traffic Control*. I giochi arcade scritti con Steve Turner nell'83-84 - *Space Wars*, *Seiddab* ("baddies", cioè cattivi, scritto al contrario), *Attack e Lunattack* - fecero la fortuna della Hewson. Hewson oggi si autodefinisce il più vecchio sviluppatore indipendente di giochi ancora in attività.

Primo titolo: *Hints and Tips for the ZX80* (libro), 1980; *Pilot and Nightlite* (per ZX81), 1983, scritti da Mike Male.
Titolo più venduto: *Paradroid* (in tutte le versioni)

Andrew Hewson: Fondatore della Hewson Consultants

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quei tempi; le macchine della serie 400 venivano importate dalla IRET Informatica, al prezzo di 991.000 lire per il modello da 16K.

Lo ZX80 è un computer veramente completo, potente e dotato di tutto ciò che è necessario. Eguaglia e sorpassa gli altri personal computer sul mercato ad una frazione del prezzo. Lo ZX80 viene programmato in BASIC e potete usarlo letteralmente per tutto, dal gioco degli scacchi al controllo di una centrale energetica..."
Pubblicità su Science of Cambridge, marzo 1980

AVVENIMENTI

Negli Stati Uniti, Jim Levy, un ex-dirigente discografico e quattro ex-game designer dell'Atari - David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead - fondarono una società specializzata nella produzione di cartucce per VCS: il nome della ditta era... Activision. La società rende merito pubblicamente agli autori dei giochi, mettendo in copertina il loro nome accanto al titolo e facendoli diventare delle star. La nascita dell'Activision fu un evento "epocale" per il mondo del divertimento elettronico, poichè lanciò il concetto di produzione indipendente di software.

John Rowland, manager della catena di negozi inglesi WH Smith chiede a Clive Sinclair nel mese di settembre di vendere i suoi ZX80 (che al tempo potevano essere ordinati solo per posta) nella catena di grandi magazzini. "Clive suggerì che invece di prendere lo ZX80 avremmo dovuto aspettare il suo prossimo prodotto, ancora senza nome." ricorda Rowland. "Nel Natale 1980 divenne ufficialmente lo ZX81. Ci lambiccavamo il cervello per cercare di prevedere quante unità ne avremmo potuto vendere. Pensavamo che 15-30.000 fosse una stima più o meno corretta e mandammo a Sinclair un ordine di 18.000 macchine per 15 negozi. Finimmo col venderne 450.000 - nei due anni di vita dello ZX81."

Alice in Videoland
Audiogenic

La "terza ondata" di giochi arcade - *Galaxians, Scramble, Defender* e *Asteroids* - apparve dopo l'esaurimento del fenomeno *Space Invaders*, che risale al 1978 (la "prima ondata" fu nella prima metà degli anni '70, con *Pong* e *Break Out*). Circa un anno dopo, delle varianti elementari di questi titoli formarono le basi per i giochi che conosciamo oggi. *Defender* va ricordato per essere il primo videogioco ad adottare la "smart bomb"; *Asteroids*, invece, fu il primo ad utilizzare la grafica vettoriale.

Psion: fondata nell'Ottobre 1980

La Psion fu fondata da David Potter, quando questi lasciò il corpo insegnante dell'Imperial College di Londra. Nel 1981 la società stava avendo un considerevole successo riconfezionando e distribuendo alcuni programmi per ZX81: *Flight Simulation* fu uno dei primi software best seller, seguito da *Horace Goes Skiing*. Comunque, le idee di Potter andavano ben oltre i giochi, così dopo aver pubblicato alcuni titoli per Spectrum - *Chequered Flag* e *Scrabble* - la Psion entrò nel campo del software integrato scrivendo programmi per il QL di Clive Sinclair. Un'altra parentesi fu quella del 1984, quando la ditta produsse l'acclamatissimo programma di scacchi *Psion Chess*.

Nel frattempo, alla Psion si lavorava anche per sviluppare nuovo hardware, che andò poi utilizzato nel primo computer da tasca della serie *Organiser*, presentato nel 1985. Da allora, la Psion si è dedicata quasi interamente allo sviluppo di hardware. All'*Organiser* e al suo successore *Organiser II*, fece seguito nel settembre del 1989 la gamma MC - Mobile Computer. La Psion rimane comunque unica per essere cresciuta da software house specializzata in giochi ad industria quotata in borsa.

Primo titolo: *Flight Simulation*, ZX81
Maggior successo: Psion Chess (su tutti i formati)

Activision: fondata nel 1980

Nei giorni in cui il VCS era considerata la migliore macchina da gioco in circolazione, i game designer non erano certo tenuti nella stessa considerazione di oggi. Il nome dell'autore non veniva riconosciuto su nessun programma: si dice che il programmatore del vendutissimo *Space Invaders* per VCS non abbia mai visto una lira in più di quelle provenienti dal suo stipendio mensile all'Atari. L'Activision, fondata da Jim Levy e da quattro programmatori fuoriusciti dall'Atari, Alan Miller, Larry Kaplan, Bob Whitehead e David Crane, fu la prima società a produrre soltanto software e a dare "fama e riconoscimenti" agli autori/programmatori di giochi. È la casa di software più vecchia della storia del divertimento elettronico e una delle poche che si è riconvertita dal software per console a quello per computer.

Primi titoli: *Laser Blast, Boxing* e *Kaboom!* (Pubblicati contemporaneamente per Atari VCS)
Maggior Successo: *Ghostbusters* (Tutti i formati).

1981

ARRIVI E PARTENZE

Il Commodore Vic 20 venne presentato al pubblico per la primissima volta durante il Consumer Electronics Show di Las Vegas in gennaio. Non era il primo computer a colori, ma era il primo ad avere un prezzo "di massa", 299 dollari. Il Vic 20 aveva 5K RAM, una tastiera completa che venne poi utilizzata anche nel Commodore 64 ed un suo *custom chip*, detto VIC (Video Interface Chip). Nei tre anni successivi, in tutto il mondo ne vennero venduti due milioni di unità.

Uscirono i primi giochi per lo ZX80 e si disse che Clive Sinclair era felicissimo del fatto che i programmatori erano riusciti a produrre della grafica sul suo computer. Il programma che per primo riuscì in questa impresa era *Space Intruders* ed apparve su un libro del tipo "Tirar Fuori il Meglio dal Vostro ZX80", scritto da Tim Hartnell. I lettori potevano batterselo, personalmente oppure ordinarne una copia su nastro.

In Marzo, la ribattezzata Sinclair Research annunciò il nuovo ZX81, che ricevette un estatico benvenuto dagli amanti dei computer. Ancora con 1K RAM, ed ancora con quella tastiera a membrana piatta, era comunque un grande passo avanti rispetto allo ZX80 ed oltretutto era meno costoso. In Italia, venne importato dalla GBC, che lo vendeva a 199.000 + IVA. La macchina conteneva molti meno chip, grazie ad un circuito appositamente progettato dalla Sinclair e realizzato dalla Ferranti, aveva un display grafico migliore, poteva produrre grafica e persino fare calcoli in virgola mobile - in pratica era realmente utile come computer oltre che come puro esercizio di elettronica, quale era stato lo ZX80.

Più cresceva il mercato, più diventatava una semplice questione di tempo il lancio del microcomputer della potente IBM. Il PC poteva essere considerato antiquato rispetto ai prodotti di ditte come Commodore ed Apple, che stavano letteralmente forgiando il futuro, ma le sue solide, poco esaltanti specifiche - un Intel 8088 che girava a 4.77MHz, un disk drive, 16K RAM completamente espandibile -

Chi lo ha detto - e a che proposito? (La risposta alla fine)

"Inevitabilmente alla fine muori. Ma il punto è, come ti sei comportato? Hai fatto meglio di altri? Se sì, hai vinto. È come nella vita, tutti muoiono prima o poi, ma è quello che fai nella vita che conta."

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

unite al grande nome della IBM assicurarono, al prezzo peraltro non indifferente di 3000 dollari, un grande volume di vendite.

Nel 1981 ci fu la nascita delle prime vere software house, quelle per intenderci dove il personale lavorava con dei contratti a tempo pieno, in veri uffici e con un budget riservato alla pubblicità. Società come Synapse e Broderbund in USA e Psion, Bug Byte e Quicksilva in Gran Bretagna.

Dalla costola della Bug Byte nacquero per germinazione spontanea società indipendenti, come la Software Projects e la Imagine, che riscossero notevole successo e crearono il mito del programmatore giovane e ricco (vedi 1983). Alla fine sia la Bug Byte che l Quicksilva divennero etichette della Grandslam Entertainments, mentre la Psion prese tutta un'altra strada. La Synapse invece svanii nel nulla, mentre la Broderbund è ancora attiva.

AVVENIMENTI

Il 1981 è l'anno del boom dei videogiochi e, in particolare, di *Pac Man*, il protagonista elettronico forse più conosciuto del mondo: il labirinto blu che costituiva il campo di gioco originale subirà parecchie evoluzioni, trasformandosi negli anni sino a diventare il mondo colorato dell'attuale *Pac Land*.

Nel frattempo, *Pac Man* e soci appariranno nei posti più impensabili con grande gioia degli addetti al merchandising della Bally/Midway.

In America, la Infocom pubblicava la prima avventura testuale della serie *Zork* per Apple II, stabilendo così uno standard che rimarrà imbattuto per molti anni a venire.

STORIE

In Inghilterra infuria la guerra fra produttori per vendere alla BBC un computer che venga adottato da tutte le scuole. La televisione di stato inglese rifiuta lo ZX81 e alla fine sceglie l'Acorn Proton, oggi conosciuto come BBC Model A.

Nel novembre dell'81 apre la catena Bitshop Primavera della GBC, la prima del suo genere: nasce anche in Italia l'era dell'home computer.

Dove sono adesso? Nolan Bushnell

Nolan Bushnell fu il fondatore della Atari, che nacque come una società di ricerca e sviluppo. Comunque, la sua avventura nel campo dei videogiochi cominciò nel 1972, quando Bushnell scrisse il primo *Pong*. (Il suo primo videogioco, comunque, fu il poco conosciuto *Computer Space*). Nel 1976, nel momento del suo massimo splendore, vendette la ditta alla Warner Communications. Con il denaro incassato, Nolan fondò una ditta di sviluppo e produzione di "personal robot", chiamata Androbot e poi una catena di fast food con videogiochi, Pizza Time Theatre. Entrambi le società finirono nel dimenticatoio. Oggi Nolan controlla una ditta produttrice di coin-op, la Axlon, e la AAPES, che ha prodotto una scheda televisiva per il Macintosh della Apple. Tutte le sue ditte si trovano in California.

1982

"Contiamo di produrre almeno due nuovi giochi ogni mese - e tutti i nostri titoli saranno originali invece che conversioni di giochi da bar."
David Lawson, della Imagine Software, gennaio 1983

ARRIVI E PARTENZE

Per quanto riguarda le console, l'82 è l'anno del Colecovision, presentato per la prima volta al CES di Las Vegas. Viene messo in commercio in USA in primavera e diventa un successo senza precedenti, registrando vendite per oltre mezzo milione di unità. Intanto, da questo lato dell'oceano, arrivò il Sinclair ZX Spectrum, lanciato in Aprile. In Italia fu distribuito l'anno dopo dalla GBC. Le case di computer che seguirono nella sua scia non poterono contare sullo stuolo di fedeli che la Sinclair aveva dai tempi dello ZX80; la maggior parte di esse, oltretutto, non si comportò diversamente dalla Sinclair, che continuava a mostrare completa indifferenza per le date previste per le uscite.

Se confrontato con lo Spectrum, il Commodore 64 avrebbe potuto essere considerato di un altro pianeta. Le sue specifiche erano di gran lunga in anticipo sui tempi. La memoria di 64K era veramente enorme per quei giorni, la sua tastiera vinceva a mani basse il confronto con quella a tasti di gomma dello Spectrum, aveva di serie16 colori senza alcun problema di scontri di attributi (tipici dello Spectrum), sprite grafici, uno schermo a 40 colonne e il SID - Sound Interface Chip. Ma, tanto per cominciare, tutta quella tecnologia aveva il suo prezzo: alla fine del 1982 il C64 venne lanciato a 350 sterline. Non erano inclusi né il joystick né il registratore C2N, tantomeno del software.

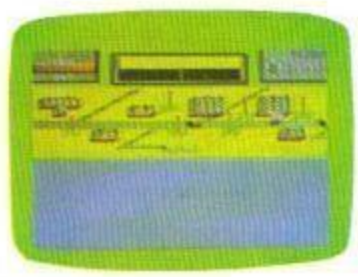
In Italia e nel resto del mondo, il Commodore 64 conquistò rapidamente le preferenze degli acquirenti e divenne l'home computer più venduto del pianeta. Solo in Gran Bretagna non riuscii mai a sopravanzare lo Spectrum. Una politica aggressiva di riduzione dei prezzi, favorita dall'allora presidente della Commodore, Jack Tramiel, condusse ad una guerra di abbattimento dei prezzi che portò quasi alla rovina la rivale Atari.

Il Dragon 32 venne presentato in luglio. La memoria di 32K RAM, la grafica ed il BASIC battevano ampiamente quelli della creatura di Sinclair.

E veniamo al "mitico" Oric 1, uno dei più grandi bidoni della storia di questo settore. Era dotato di tastiera in gomma, RAM da 16K RAM e un mucchio di bug. Infine, c'era il curioso Jupiter Ace, sviluppato da due progettisti che avevano lavorato nel progetto di sviluppo dello Spectrum, Steven Vickers e Richard Altwasser. Si trattava di un'ennesima macchina basata sullo Z80, che oggi viene ricordata principalmente per essere l'unico home computer ad aver posseduto il Forth come linguaggio residente. Questa fu la causa del suo fallimento.

AVVENIMENTI

La Sony lanciò il suo disco da tre pollici e mezzo. Quelli di voi che oggi possiedono la versione da 1.44 Mb sono pregati di notare che originariamente il progetto della Sony parlava di 218K per la versione a singola faccia e di una "incre-



Falcon Patrol
Vigin Games

"Abbiamo progettato l'Apple II in sei e sta diventando il computer più venduto del mondo. Abbiamo progettato l'Apple III con una società di 1600 persone eppure non funziona ancora."
Steve Jobs

CDS: fondata nel 1982

Ian Williams cominciò a programmare su di uno ZX81 nella sua cameretta, secondo la migliore tradizione inglese, scrivendo il gioco *Castle Adventure*. Per affidare il suo prodotto ad una organizzazione commerciale affidabile, presentò il suo programma al negozio WH Smith della sua città, dove il direttore Giles Hunter si interessò tanto alla sua CDS Micro Systems da diventarne il direttore delle vendite nel Luglio 1983. Nel Dicembre 1983 la CDS aprì il suo primo negozio, a Doncaster - oggi ce ne sono 12 - e qualche mese dopo Giles comprò la società da Williams. La CDS attualmente dà lavoro ad oltre 100 persone, occupandosi di software economico e a prezzo pieno, della vendita al dettaglio, della distribuzione, della duplicazione di nastri e dischi, del confezionamento e della stampa.

Primo titolo: *Castle Adventure*, ZX81
Maggior successo: *Colossus Chess*, seguito a ruota da *Steve Davis Snooker* (tutti i formati)

Boulderdash
First Star Software

"La macchina dell'anno"
Così il settimanale Time definisce il computer, scegliendolo - per la prima volta dal 1927 - come "personaggio dell'82" per la sua copertina di fine anno al posto di una persona in carne ed ossa.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Il nostro Microdrive, quando uscirà, rivoluzionerà il concetto di memoria di massa."
Martin Brennan, della Sinclair Research, novembre 1982

International Football
Commodore

Chi l'ha detto?

"Guardate un ragazzino di dodici anni giocare e far punti a *Space Invaders* e vedrete l'abilità dei piloti di domani."

Digital Integration: fondata nel Febbraio 1982

Dave Marshall e Rod Swift, come molti altri in quel periodo, svilupparono il loro primo programma, *Fighter Pilot*, durante il tempo libero, utilizzando le nozioni imparate alla Royal Aircraft Establishment sullo ZX81. Dave oggi descrive *Fighter Pilot* come "rudimentale"; fu *Night Gunner* su ZX81 che, con oltre 10000 copie vendute, permise alla società di cominciare a lavorare seriamente. Sia *Fighter Pilot* che *Night Gunner* vennero convertiti per Spectrum nel 1983 e Dave e Rod lasciarono i loro lavori per occuparsi a tempo pieno della DI.

Primo titolo: *Fighter Pilot*, ZX81
Maggior successo: *Fighter Pilot*, (tutte le versioni)

dibile" memoria di 437K per quelli a doppia faccia.

Questo fu l'anno dell'ingresso dei computer nei negozi non specializzati, come La Rinascente o i negozi Expert. Ciò diede ai computer la necessaria credibilità commerciale.

Una noticina va sprecata per ricordare che il 15 dicembre 1982 usciva nelle edicole italiane 'Videogiochi', la prima rivista ad occuparsi unicamente di giochi elettronici, realizzata dallo Studio VIT per il Gruppo Editoriale Jackson.

STORIE

Sull'onda del successo dei videogiochi, in tutto il mondo nacque un movimento contrario a questa nuova "mania". Il sindaco di Bari, per non essere da meno, promulgò un'ordinanza che vietava agli studenti di frequentare, nelle ore di scuola, bar e sale giochi dotati di apparecchi per videogiochi.

1983

Galaxy
Anirog

ARRIVI E PARTENZE

Ai blocchi di partenza all'inizio del 1983 troviamo un sacco di nuovi computer. L'Acorn Electron fu annunciato in gennaio per essere poi lanciato in marzo. Alla fine, uscii con un anno di ritardo. In Maggio la Memotech, che fino ad allora aveva venduto tastiere alternative per lo Spectrum, presentò il suo micro basato su un processore Z80, il Memotech MTX. La Mattel annunciò che l'era del suo Aquarius sarebbe iniziata in settembre. La IBM fece una piccola e fallimentare puntata nel campo dei prodotti domestici con il suo PC Jr., dotato di 128K RAM ed un drive da 5.25 per 1269 dollari. L'Adam della Coleco venne considerato la "star" del Consumer Electronics Show di Chicago, ma entro Natale la Coleco aveva così tanti problemi di rifornimenti e di macchine difettose, che i dirigenti furono felici di potersi dedicare alle più proficue bambole Cabbage Patch Dolls.

Un gioco intitolato *Valhalla* catturò l'immaginazione di tutti. La Legend Software lo presentava come "il primo film per computer": c'era uno scenario nordico popolato da personaggi "indipendenti" in cui lo svolgimento variava da partita a partita.

Nel 1983 il software, che era stato dominato da versioni non ufficiali dei coin op, cominciò a diversificarsi. Giochi di avventura come *The Hobbit* della Melbourne House o *Colossal Adventure* della Level 9 possedevano dei parser notevoli. Il *Quill* della Gilsoft venne messo in vendita verso la fine del 1983 e generò centinaia di "software house" casalinghe che producevano avventure scritte in casa.

Dove sono adesso? Commodore Max, Ultimax e Vic 10

In realtà, questi nomi nascondono un solo computer, ideato come successore del Vic 20. Tutti e tre i modelli vennero annunciati e presentati in diverse occasioni. La versione Ultimax era notevole per la sua tastiera piatta a membrana simile a quella dello ZX81, mentre il Commodore Max (l'ultima versione) aveva 2K di RAM e poteva produrre 16 colori su di uno schermo di 320x200. Non arrivò mai, ma venne seguito rapidamente dai prototipi di due modelli, chiamati 116 e 264, che diventarono alla fine il C16 ed il Plus 4.

AVVENIMENTI

Al Salone del Giocattolo di Milano, vengono presentati il Colecovision e la console Vectrex, la prima console con grafica vettoriale. Il primo, importato dalla CBS Dischi, riscosse un grande successo anche da noi, il secondo fu un bagno di proporzioni colossali.

In giugno si svolse uno strano SIM Hi Fi IVES estivo, molto vicino al CES di Chicago, subito criticato dagli operatori dell'elettronica di consumo italiani tanto che l'anno seguente tornò alla solita collocazione settembrina. Per la prima volta venne dedicato un intero padiglione ai videogiochi, intitolato 1º Salone Internazione di Videogiochi.

Virgin/Mastertronic e Virgin Games: fondate nel Febbraio 1983

Qua non ci sono storie romantiche di autodidatti nelle loro camerette. La Virgin Games, fondata da Nick Alexander, fu una espansione naturale della società discografica di Richard Branson, all'epoca attiva da 13 anni, e fu accompagnata da un'enorme quantità di comunicati pubblicitari. La qualità dei programmi migliorò notevolmente dopo che la Virgin organizzò un gruppo di lavoro interno, la Gang Of Five, nel 1984. Nel 1986, la Virgin Games acquistò la Leisure Genius e la sua gamma di conversioni di giochi da tavolo. Nell'Ottobre 1987 acquistò invece una parte della Mastertronic, la software house che inventò i giochi economici. L'operazione venne completata un anno dopo, con la formazione di una nuova società chiamata Virgin/Mastertronic. L'unione con la Mastertronic fu per la Virgin un modo di entrare nel mondo dell'hardware, rendendola distributrice esclusiva per l'Inghilterra della console Sega nel Novembre 1987.

Primo titolo: Dopo una serie di otto titoli che non ebbero alcun successo, *Falcon Patrol* fu il primo programma azzeccato.

Maggior successo: *Sorcery* (su tutti i formati), della Gang Of Five

Mirrorsoft fondata nel novembre '83/giugno '85

Nonostante la Mirrorsoft fosse stata fondata da Jim Mackonochie, direttore dello sviluppo della Mirror Newspaper, sotto forma di progetto ipotetico nel novembre 1983, non diventò una società reale sino al giugno 1985. I primi titoli comprendono programmi educativi come *Caesar The Cat*, *First Steps with the Mr Men* e *Quick Thinking* (inizio 1984). *Spitfire 40* uscii nella primavera del 1984 ("Mi ricordo la data chiaramente, perché passai il lunedì di Pasqua in sala duplicazione cercando di mettere a posto un bug", dice Jim).

La Mirrorsoft continuò la sua esistenza senza alti né bassi sino a che non cominciò a specializzarsi nel mercato dei 16-bit nel 1987, utilizzando i diritti sulla Cinemaware come trampolino di lancio. Il Gruppo Mirror comprò le società americane FTL e Spectrum Holobyte (da poco nuovamente in catalogo) per rifornire le fila, mentre la Mirrorsoft creò una sua etichetta, la Image Works.

Primo titolo: *Game Creator*, 1983 (scritto dagli allora adolescenti David e Richard Darling)
Maggior successo: *Falcon* (tutte le versioni)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anche in Inghilterra, il PCW Show di quell'anno divenne, per la prima volta, quella festa di luci e suoni che sono stati i PC Show degli anni '80. I giochi per computer dominarono la scena e i grandi nomi dell'epoca erano la Imagine e la Llamasoft.

In gennaio il programmatore di punta della Bug Byte, Eugene Evans, lasciò la ditta insieme a David Lawson e Mark Butler per formare la Imagine Software, che pubblicò quasi immediatamente il suo primo gioco, *Arcadia* per Spectrum e Vic 20. Subito, sembrò che la Imagine non potesse sbagliare. *Arcadia* vendette moltissimo e i programmatori condussero uno stile di vita da miliardari. In novembre, la Bug Byte perse il suo secondo gruppo di programmatori: Alan Maton e Matthew Smith, programmatori del vendutissimo *Manic Miner*, fondarono la Software Projects, che avrebbe presto prodotto il seguito di *Manic Miner*.

The Hobbit
Melbourne House

La Atari americana licenziò quasi un quarto del personale - quasi 1700 persone - dopo alcuni "disastrosi" risultati finanziari, nonostante l'annuncio del nuovo computer 1200XL con 64K RAM e della riduzione del prezzo dell'800XL. Entro la fine dell'anno, la Warner Communications stava cercando un acquirente per la sua sezione giochi.

La Sega lancia *Astron Belt*, un videogioco da bar che adotta per la prima volta la tecnologia del videodisco, una tecnologia che a tutt'oggi non è ancora riuscita ad imporsi sul mercato domestico. Qualche mese dopo è la volta di *Dragon's Lair*, forse il più famoso tra tutti i giochi al laser.

Clive Sinclair, a 42 anni, riceve la nomina al cavalierato durante la cerimonia del compleanno della Regina.

STORIE

In estate, la Samurai Computers cambiò nome in Elan Computers, dando inizio ad una delle più lunghe saghe di pubblicazioni mancate, cambiamenti di nome e confusione con la ridicola storia dell'Enterprise. L'Elan Enterprise venne definito "un computer con l'obsolescenza incorporata", ma quando finalmente venne lanciato, alla fine del 1984, forse non era obsoleto, ma sicuramente non era più niente di speciale.

Esce il film *Giochi di guerra* e il mondo intero scopre l'esistenza e il significato della parola "hacker".

IL MESE PROSSIMO

LA SECONDA PUNTATA

DAL 1984 IN POI...

Dove sono adesso? Eugene Evans

Ha aiutato nello sviluppo di *The Bermuda Project* per la Mirrorsoft nel 1987, come ultimo lavoro di programmazione prima di passare alla direzione vendite. Ora vive e lavora negli U.S.A. È entrato nello staff della Icon Simulations di Chicago un anno fa; la società ha prodotto *Deja Vu*, *Uninvited* e *Shadowgate*, pubblicati in Europa dalla Mirrorsoft.

RISPOSTE

P.34 1980: Lyle Rains, programmatore di *Asteroids*, parlando del gioco da lui creato.

P.32 1983: Ronald Reagan, presidente degli Stati Uniti, ad un gruppo di studenti all'E-PCOT Center (Videogiochi, aprile 1983).

P.35 1983: Steve Jobs, co-fondatore della Apple Computer, a John Sculley, della Pepsi Co. Questa frase viene generalmente citata come quella che convinse Sculley ad entrare nella Apple come presidente. Dopo poco Sculley fece licenziare Jobs.

AMIGA

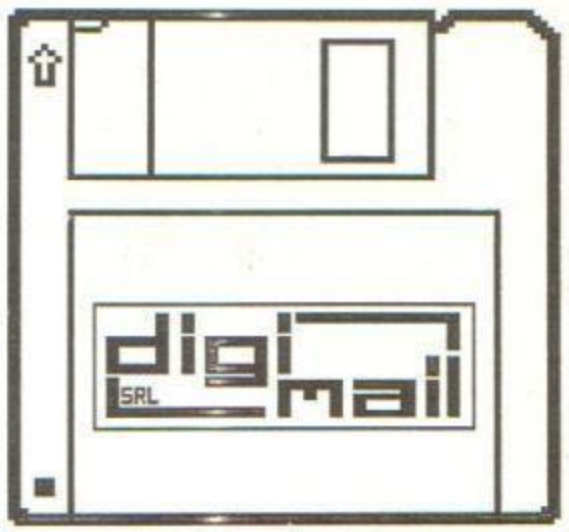
by DM-dtp

AMIGA non e' solo gioco.

AMIGA e' anche Desk Top Video, Desk Top Graphics, Desk Top Publishing, CAD, Word Processing, Musica.

AMIGA e' altro ancora.

Telefonaci o vienici a trovare, potrai scoprire possibilita' molto interessanti.



Digimail srl, Via Coronelli 10 - 20146 Milano.
Tel. 02/426559-427621 dalle 10 alle 19; fax 427768 24 ore.
Sala Dimostrazioni aperta al pubblico dalle 15 alle 17 dal Lunedi' al Sabato.
Pagamenti rateali senza cambiali con finanziamenti di credito al consumo.
Vendiamo anche per corrispondenza.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

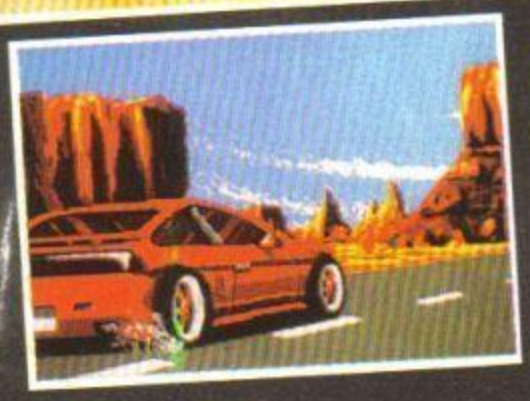
http://www.oldgamesitalia.net/

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

Il brivido corre sulle strade.

HIGHWAY PATROL 2

TECNOSTUDI



MICROÏDS

per il tuo AMIGA !!

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

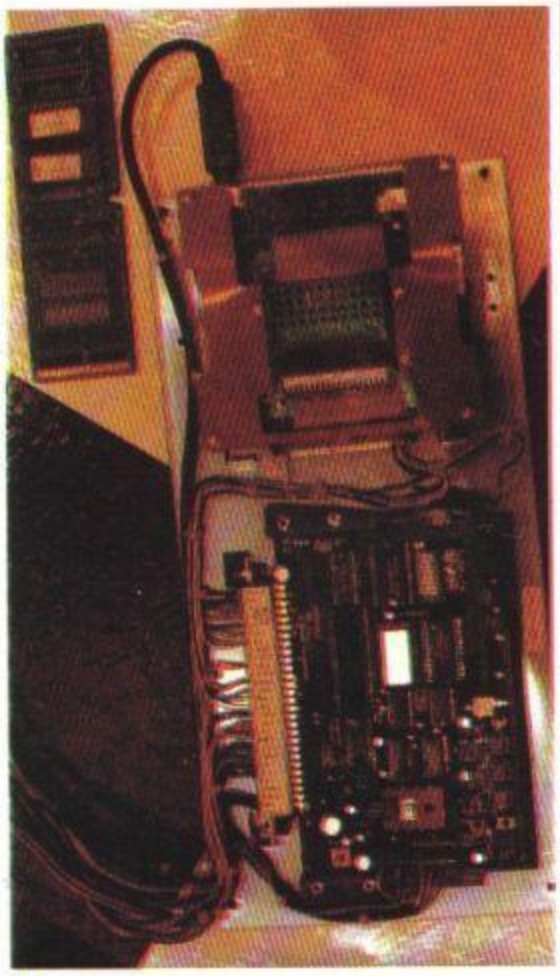
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP ENGINE

K SCOPRE UN PC ENGINE IN SALA GIOCHI

Con una mossa che ha leggermente sconvolto il mercato leggermente depresso del divertimento automatico, rappresentato al gran completo all'AMOA di Las Vegas, la americana United Amusements ha annunciato una incredibile joint venture con la NEC, la ditta che produce la console PC Engine.



La scheda PCB del PC Engine

S.T.U.N. Runner

Ribattezzato Turbo Grafx-16 (complimenti all'ufficio marketing della NEC per un nome del genere!), il PC Engine apparirà dove tutti meno se lo aspettavano: nelle sale giochi!

Perché inaspettato? Beh, sembra che gli operatori del mercato arcade americano vedano l'avanzata delle console domestiche con la stessa tranquillità con cui la cavalleria polacca vedeva il Blitzkrieg. Tutti incolpano il megasuccesso della console Nintendo (oltre 20 milioni di unità vendute negli USA) per i loro poveri incassi - e il pensiero di un sistema con specifiche ancora più alte non li rende certo felici. Almeno fino ad ora.

X-Multiply

Quello che ha fatto la United è stato di produrre una versione del PC Engine che fosse integrabile in un cabinet e compatibile con lo standard JAMMA. La differenza sta nel fatto che per cambiare il gioco ora è sufficiente cambiare la scheda (che purtroppo non è direttamente compatibile con la console normalmente in vendita!) e, voilà, il gioco fatto.

E il prezzo? Una volta che avete investito in un kit, un gioco nuovo costerà agli operatori dalle 65000 alle 260000 lire. Se pensate che una nuova scheda costa circa un milione...

Economico - ed è per questo che gli operatori sono tanto contenti. Anche la NEC non piange. Il sistema lascia indietro di molte lunghezze il Nintendo Playchoice 10 - il che non fa male nell'ambito della grande lotta per il mercato delle console domestiche - e fornisce anche un ottimo modo per far pubblicità ai titoli che usciranno per la versione casalinga del PC Engine. La loro idea è di mettere delle versioni potenziate delle cartucce domestiche nelle macchine arcade ("potenziate" nel senso che in sala giochi si hanno 4 Mega a disposizione) con una nota che dice "Presto disponibile per il vostro PC Engine!!!"

Dopo aver provato di persona alcuni dei giochi in mostra a Las Vegas, posso giurare che *Gunhead* giocato su un monitor da 26" con un joystick di tipo industriale è molto più divertente che giocarlo a casa.

Il mercato lo ama, il pubblico lo adorerà - aspettatevi di sentirne parlare spesso nel prossimo futuro.

I GIOCHI DI QUESTO MESE - IN DIRETTA DA LAS VEGAS

L'AMOA 1989 - la più grande fiera dell'anno per quanto riguarda i coin-op - quest'anno era un po' meno colorata del solito, visto che è stata spostata a ridosso dell'equivalente esposizione giapponese... così naturalmente molte società giapponesi hanno tenuto il meglio per l'esposizione di casa loro.

Nonostante questo, con una spesa stimata di 3,1 miliardi di dollari sotto forma di gettoni per coin-op ed altri 2,37 miliardi incassati dai flipper, la mostra era piuttosto densa di avvenimenti interessanti.

La Sega presentava una nuova unità di comunicazione fra i cabinet di *Super Monaco Grand Prix*. Si cari, *SMPG* per più giocatori. Dobbiamo avere fatto tutti qualcosa di molto buono nelle nostre vite passate per meritarci un così dolce destino - questo è semplicemente il gioco di guida multi-giocatore più bello che esista nella Galassia. Se tutto va bene lo dovremmo vedere dalle nostre parti molto, molto presto.

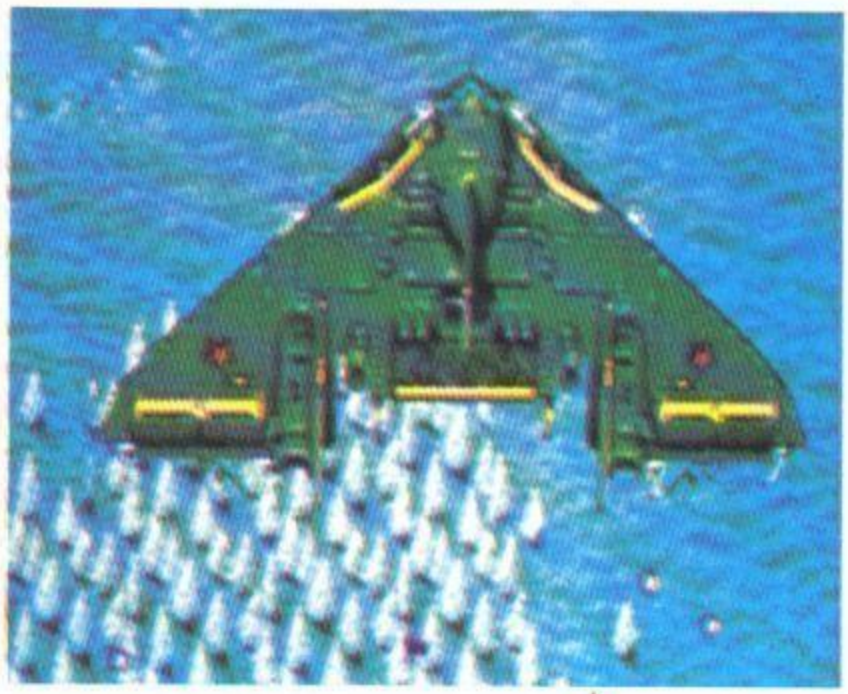
Insieme al loro nuovo gioco su scheda intitolato *ESWAT*, la Sega aveva anche un nuovo meraviglioso gioco di golf per il suo sistema System 24 - *Super Masters*. Un altro grande gioco Sega - un altro best seller.

La Atari Games questa volta ha esagerato con il nuovo gioco a poligoni pieni - *S.T.U.N. Runner* (vedi K12, l'articolo sull'ENADA). Questo titolo calca la mano sulla sua meravigliosa tridimensionalità, rimanendo leggero nello schema di gioco - almeno ad una prima impressione.

La Namco aveva un altro gioco multi-cabinet basato su strani veicoli fuoristrada a quattro ruote, che era divertente da giocare ma non raggiungeva i livelli di *Final Lap*. Aspettatevi presto giochi a poli-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



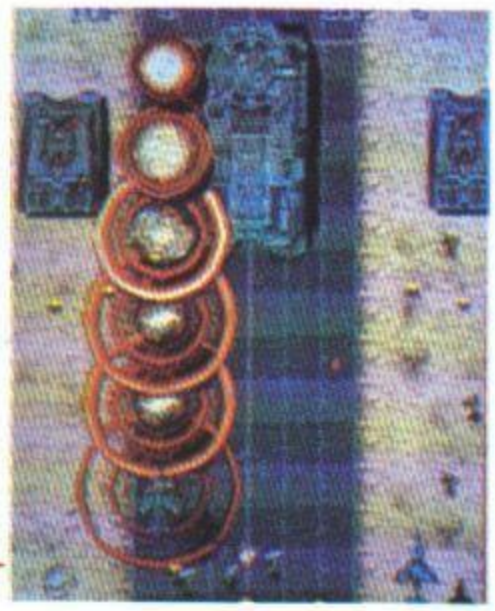
Task Force Harrier

goni anche da loro, comunque.

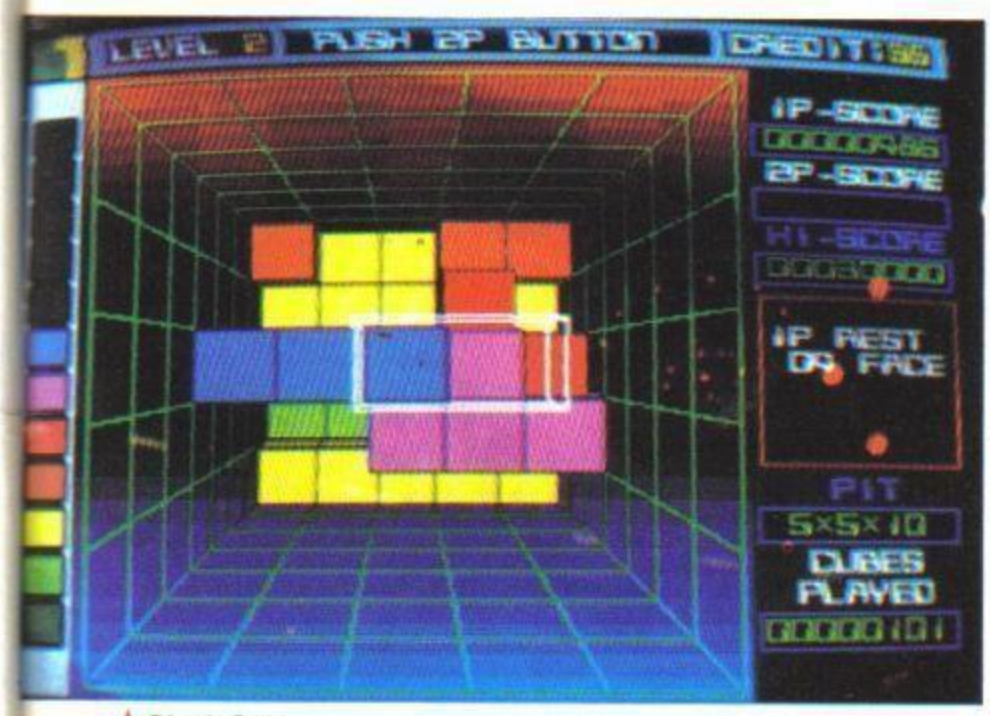
Delusione dello show - la Capcom che ha sprecato la genialità del suo nuovo hardware su un concetto schifoso come *UN Squadron*. Sprite enormi, un sacco di colori, eppure non vale la pena di vedere più delle schermate di presentazione tanto è banale questo gioco a scorrimento orizzontale. Che ci siano delle sorprese nascoste?

I giochi di guida vanno di moda - e la Jaleco ha speso un sacco di soldi in *Big Run*, un gioco di rally basato sulla Parigi-Dakar. Carino, anche se poco ispirato.

La Data East potrebbe avere per le mani il titolo migliore dell'anno con *Midnight Resistance* (vedi K12, ENADA). Si tratta di un ottimo gioco di combattimenti e salti che vale una partita o due.



Task Force Harrier



Block Out

Il miglior flipper della fiera era probabilmente *ABC Monday Night Football* della Data East. Ispirato ad una trasmissione in diretta di una partita del campionato NFL di football americano - il piano di gioco è un sogno e si allontana di gran lunga dalle ultime pessime uscite di questo reparto della Data East.

Il miglior gioco su scheda della mostra era Task *Force Harrier*- un altro titolo per i fanatici dell'autofire dagli stessi autori di *Omega Force*. O forse era*X-Multiply* della Irem?

Infine - il successo più imprevisto della fiera è stato della American Technos, con una variante tridimensionale di *Tetris* in 3D, *Block Out*. Il bisogno di ruotare delle forme su tutti gli assi mi fa pentire di non essere stato attento a quelle lezioni di cristallografia. Ho mal di testa, mamma! Ci vediamo il mese prossimo con le notizie dalla grande fiera inglese, la Associated Leisure Preview.

VAI COL JAMMA

Come ogni area hi-tech, anche il settore dei coin-op ha il suo gergo specializzato che può risultare ostico ai non addetti ai lavori. Il gioco che giocate ultimamente è compatibile JAMMA o è un PCB? Da questo numero parte una rubrica che cercherà di spiegarvi alcuni dei segreti e dei termini del mondo del divertimento automatico. Questo mese parliamo di hardware serio.

Guardate nelle pagine di Automat, la rivista per gli operatori delle sale giochi e troverete pagine su pagine di PCB in vendita. PCB? Che cosa cavolo sono?

Beh, PCB è l'acronimo di Printed Circuit Board (Scheda a Circuiti Stampati). Se ciò vi fa pensare che stiamo parlando di elettronica seria - pensate bene.

Nel settore domestico, il software-gioco viene fornito su dischetti ed i dati vengono caricati dal disco nella RAM del computer. Nel settore degli arcade si compra invece il computer e il software "saldati" su di una unica scheda che si infila in un cabinet standard. Questo ammasso di componenti elettronici è quello che si definisce una scheda PCB. Ma che cos'è un cabinet, vi chiederete adesso?

Semplice, si tratta di una unità portante che consiste di tutto quello di cui avete bisogno per far funzionare un coin-op, eccetto la scheda PCB - il mobile stesso, i joystick, i pulsanti di fuoco, il monitor e gli altoparlanti.

La cosa funziona così: l'operatore compra il cabinet separatamente dalle schede PCB - così può cambiare il gioco quando si accorge che non incassa abbastanza, mentre il cabinet rimane.

Avrete già capito che per far si che le schede ed i cabinet siano intercambiabili , sarà stato necessario un certo grado di standardizzazione nel protocollo di trasmissione tra scheda e cabinet - ed infatti è così. In un sorprendente attimo di lucidità mentale, nei primi anni dell'industria è stato stabilito uno standard che viene definito JAMMA, dal nome dell'associazione giapponese che l'ha inventato.

Se una scheda è compatibile JAMMA, potete infilarla in un qualsiasi cabinet in standard JAMMA (cioè in tutti) e funzionerà subito.

Ora, avete mai sentito parlare di un coin-op dedicato? Cosa mai potrebbe significare? Forse gli elettroni che girano nei suoi circuiti sono particolarmente dedicati alla causa dei coin-op? Sono forse elettroni che non accetterebbero mai di caricarsi positivamente in una lavatrice, per esempio. O forse ci vuole un giocatore particolarmente fuori di testa per riuscire a giocare con una macchina dedicata?

No - dedicato significa semplicemente che il gioco in questione ha un sistema di controllo del cabinet e/o altre caratteristiche nella scheda PCB che non lo rendono compatibile JAMMA - quindi non potete prendere una scheda PCB ed infilarla nel cabinet.

Ad esempio, prendete *Operation Wolf*. Il sistema di controllo qui è una mitragliatrice - non il solito joystick con due pulsanti di fuoco. Non potreste usare *Strider*, ad esempio, con questo cabinet - non funzionerebbe. Funzionano secondo la stessa logica molti di quei giochi che vi sballottano su e giù - tipo i giochi di guida; sono tutte unità dedicate.

Nel settore, questi giochi vengono generalmente considerati superiori, ma sono visti come un grosso rischio, poiché costano un sacco (dovete comprarvi il cabinet e la scheda insieme) e non potete sostituire la scheda per convertirlo in un altro gioco. Comunque, la maggior parte delle sale giochi hanno sempre una o due di queste macchine all'ingresso, per attirare l'attenzione.

A volte, se un gioco dedicato ha avuto molto successo - *Gauntlet*, tanto per dirne uno - qualcuno pubblicherà un kit di conversione per quella macchina. Si tratta, come potete immaginare, di una scheda sostitutiva che utilizza lo stesso sistema di controllo non-standard del cabinet originale.

http://www.oldgamesitalia.net/

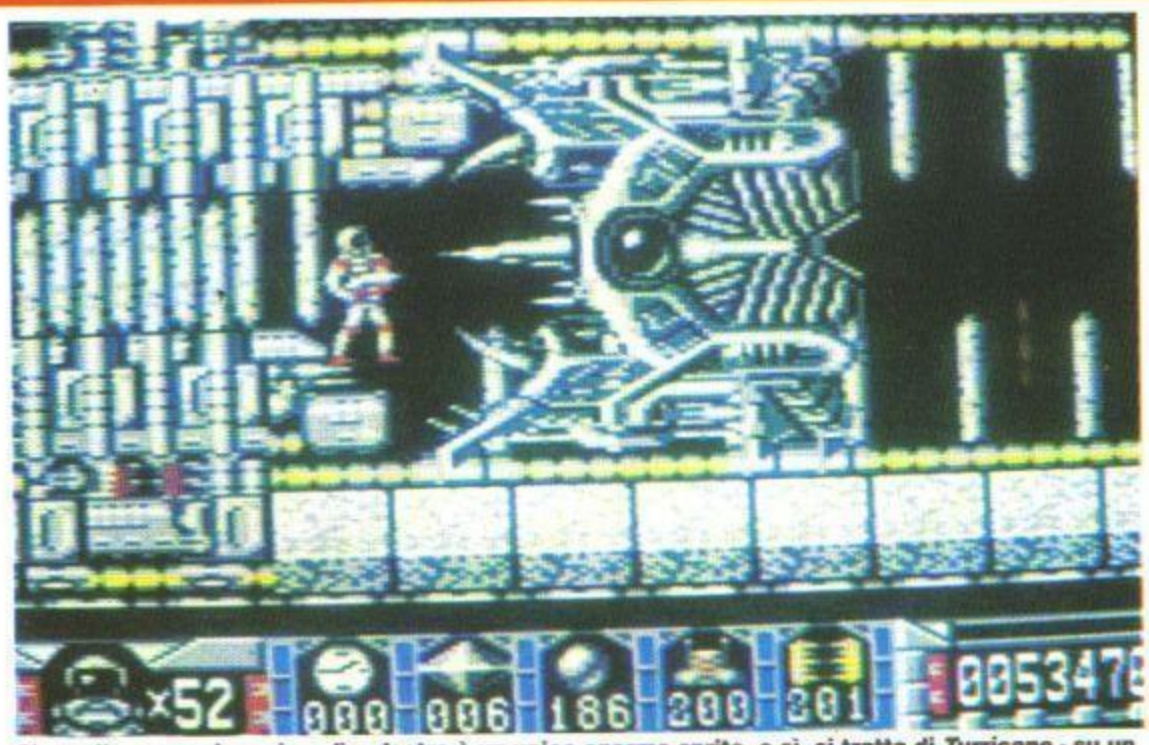
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OLTRE L'ARCOBALENO

K ARRIVA ALLA FINE DELL'ARCOBALENO E TROVA LA RAINBOW ARTS

K è andato in Germania a visitare gli uffici della Rainbow Arts - e ha scoperto alcuni segreti che ci hanno interessato ancora più del pranzo gratis offertoci. Un gioco per C64 che sembra girare su un Amiga?? Un nuovo sistema di inserire colonne sonore nei giochi?? E un gioco sulle SIGARETTE?? Si trova tutto nella pentola d'oro alla fine dell'arcobaleno della Rainbow Arts...



Sì, quella cosa minacciosa lì a destra è un unico enorme sprite, e sì, si tratta di *Turricane* - su un C64! Se poteste vedere la velocità con cui si muove, rimarreste senza fiato!

OK, abbiamo delle spiegazioni. Ci trovavamo in uno degli uffici di sviluppo della Rainbow Arts a Dusseldorf, ancora sconvolti dal viaggio e dagli enormi bratwurst del pranzo. C'erano macchine dappertutto, tutte collegate a diversi monitor e non si riusciva capire quale computer fosse collegato a che cosa. All'improvviso questo enorme sprite avanza minaccioso con un rumore di pale d'elicottero, scivolando con grazia sullo schermo.

"Sembra carino," abbiamo mormorato ancora sotto gli effetti dei bratwurst, e ci siamo avvicinati all'Amiga per cercare di prendere il controllo di quel piccolo tipetto che stava facendo i salti mortali per riuscire a distruggere la bestiaccia in bitmap.

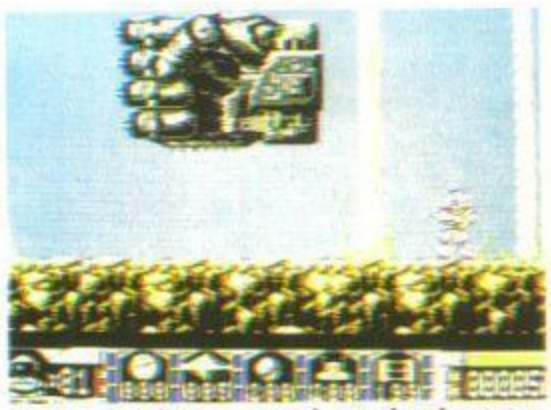
A questo punto abbiamo sentito un colpetto di tosse (in tedesco) alle nostre spalle da parte di Tom Weidermann - il supervisore dello sviluppo software della Rainbow Arts. "Guarda," ci ha detto, "che il programma sta girando su quel 64 là in fondo."

"Impossibile," gli abbiamo risposto, "Guarda quant'è grosso quell'affare. Non si può far muovere una cosa di quelle dimensioni su un C-64. Figuriamoci..."

Ci sbagliavamo, naturalmente. Ma quando ci siamo rimessi dallo shock, il peggio doveva ancora venire. Il gioco in questione, intitolato provvisoriamente *Turricane*, era opera di Manfred Trenz - ed è solamente il suo SECONDO gioco! Il suo primo lavoro è stato Denaris su Amiga e - questa è la parte deprimente - quella volta completò il lavoro (il primo che scriveva, ripeto) in sei settimane.

Turricane è piuttosto mostruoso sotto parecchi aspetti. Prima di tutto, l'azione è molto fluida. Avevamo qualeche dubbio quando la Rainbow Arts ci ha confidato che il gioco gira a 50 Hz - su un C64?? Abbiamo frugato anche sotto i loro wurstel per trovare una qualche aggiunta hardware, ma alla fine abbiamo dovuto ammettere che la notizia era tragicamente corretta.

Lo scenario di base vi vede combattere mentre attraversate numerosi scenari, che vanno da paesaggi montani a quelli sottomarini, passando per sezioni con interni gotici. La mappa è enorme - come potete vedere dai progetti originali che abbiamo requisito a Manfred (nella pagina seguente). E se vi state chiedendo quale sia la scala, sappiate che ci



Ancora *Turricane* - qua i pugni volano per davvero! E l'azione è fluida quanto veloce.

PARLA TEUT

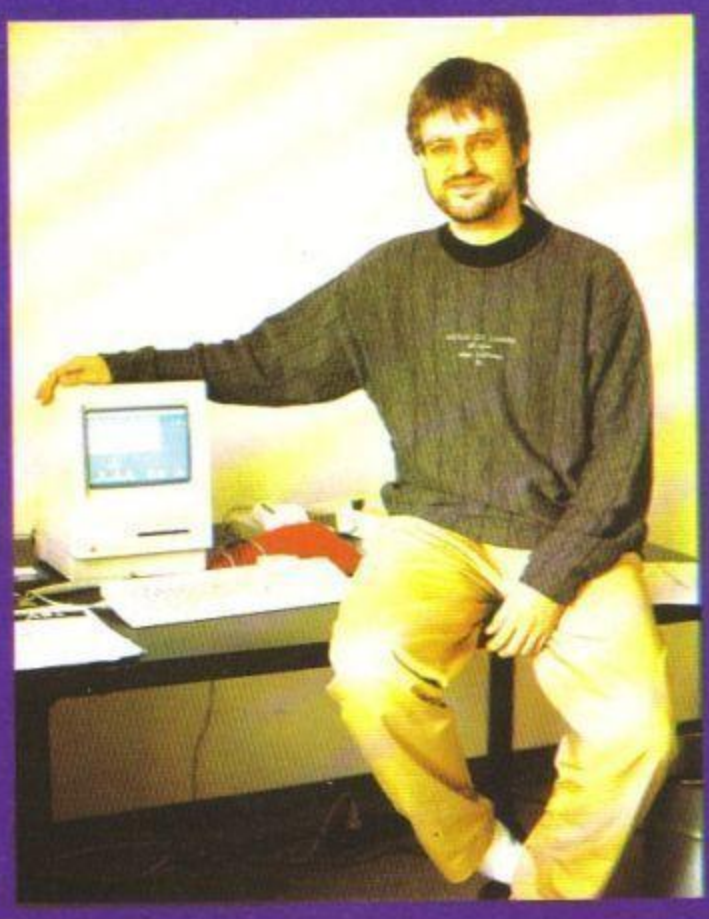
Teut Weidemann, supervisore allo sviluppo di software della Rainbow Arts, ci dà la sua opinione su...

3D
Ci piacerebbe introdurre il 3D in aree in cui non è mai stato utilizzato prima. Aspettatevi un RPG in 3D e... questo è il massimo... un gioco di piattaforme tridimensionale. Stiamo anche lavorando ad un progetto hardware in 3D per sale giochi.

FRATTALI
Pubblicheremo un nuovo gioco a 16-bit con frattali per la Lucasfilm nel Settembre del 1990.

CPC, SPECTRUM E ST.
Se fosse per me, li abolirei tutti. Entro il 1991, morti - insieme all'ST. Il problema con l'ST era che le specifiche iniziali non erano abbastanza buone (tipo i drive a sirigola faccia) ed ora sono tutti costretti a scrivere software per le macchine con specifiche inferiori, a causa delle leggi di mercato.

GAMEBOY NINTENDO E LYNX ATARI
Ammesso che il Lynx della Atari venga commercializzato bene, il Gameboy non ha alcuna possibilità. Gli americani vogliono il colore, ed oltretutto le specifiche del Lynx sono assolutamente incredibili. La macchina della Atari è anche più grande del Gameboy, e agli americani piacciono le cose grandi.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

***Apprentice* - un giochino veramente simpatico con puzzle di incastri di blocchi e azione arcade.**

abbiamo messo 25 minuti solo per attraversare i primi cinque picchi della catena montuosa in alto a sinistra!

OLTRE OGNI LIMITE

Con giochi come *Turricane* in fase di sviluppo e programmatori come Manfred sotto contratto, la Rainbow si presenta come uno dei nomi di punta del prossimo futuro. Ma abbiamo scoperto che negli uffici tedeschi stanno preparando molto più di quel che si intuisce a prima vista. Che cosa ne pensate di un gioco sulle sigarette, ad esempio? Sembra che la Philip Morris tedesca abbia chiesto alla RA di scrivere un gioco pubblicitario per loro! Non abbiamo potuto vederlo, sfortunatamente, ma l'idea sembra assurda. "Siamo stati contattati da diverse ditte tedesche per programmare per loro del software pubblicitario", dice Teut, "qui in Germania l'ottica con la quale sono visti i videogiochi non è la stessa che c'è in Inghilterra o in Italia."

No, decisamente no, dal momento che i giochi della MicroProse vengono censurati dal governo tedesco. Ogni gioco che arriva sugli scaffali in Germania viene vagliato da una commissione che si assicura che il prodotto non incoraggi i bambini a commettere un alienicidio di massa. "Non è un grande ostacolo per noi", spiega Teut, "ma dobbiamo sempre tenere presente il problema del buon gusto. In ogni caso, non abbiamo nessun interesse a produrre giochi indesiderabili comunque."

Come per sottolineare questo concetto, ci è stato quindi mostrato *Apprentice*. Si tratta di un giochino estremamente simpatico che prende gli elementi migliori di *Super Mario Bros* (anche se lo schema di gioco è completamente diverso) e li combina con gli i puzzle ad incastri di *Sokoban*, aggiungendo nel frattempo una buona quantità di originalità grafica. Il particolare più simpatico, mentre vi arrampicate e rimbalzate per tutto lo schermo, è il piccolo "doppione" - una versione in scala ridotta del carinissimo personaggio che controllate, che potete separare dall'eroe e mandare in giro per i fatti suoi. Non si tratta di idiozia gratuita, ma serve effettivamente ad introdurre nuovi elementi di gioco man mano che scoprite nuove sezioni in cui può penetrare solo un personaggio di piccole dimensioni o viceversa.

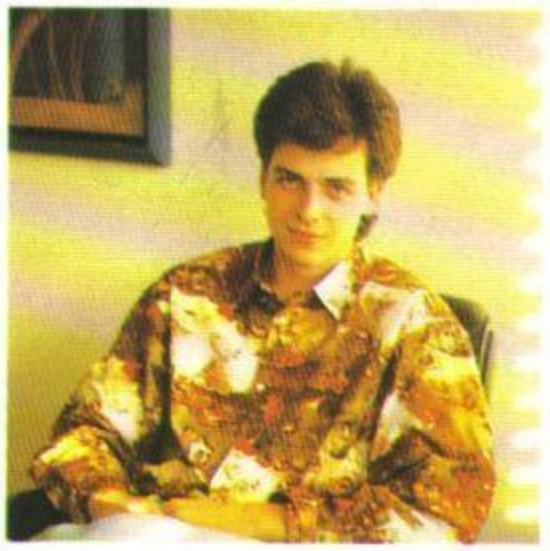
SORPRESE SONORE

La Rainbow Arts ha rivolto la sua attenzione anche alla parte audio delle cose con il suo recente *Rock 'n' Roll* (recensito sul numero precedente). Dopo questa esperienza con R&R, la RA ha sviluppato un nuovo sistema per memorizzare ed impiegare suoni campionati nei giochi, aggiungendo un effetto drammatico alle musiche che siamo soliti ascoltare durante le nostre partite.

La maggior parte dei giocatori probabilmente avrà già sentito delle colonne sonore campionate nei giochi. Alcuni degli esempi più recenti sono stati i titoli della Psygnosis, *Shadow of the Beast* e *Blood Money*, per non parlare di Megablast di "Xenon II". Purtroppo, i suoni campionati portano via enormi quantità di memoria ed è improbabile che possiate sentire una colonna sonora lunga e non ripetitiva.

Sino ad ora, perlomeno. La RA ha sviluppato un sistema che analizza i suoni campionati e li suddivide in piccole sezioni. Queste sezioni vengono quindi immagazzinate in una sorta di tabella di riferimento dove vengono identificate con un sistema particolare. Combinando questo sistema con altri sistemi di compressione dati, è possibile aspettarsi, nel prossimo futuro, lunghe colonne sonore campionate non ripetitive. Senza dubbio tutte le altre software house si daranno da fare a disassemblare i prossimi titoli RA per cercare di ghermirne i segreti musicali.

"Il nostro prossimo sforzo, ora che abbiamo questo sistema, sarà di reclutare dei musicisti professionisti che possano scrivere delle colonne sonore per i giochi secondo lo stesso sistema impiegato per accompagnare musicalmente i film. Vogliamo che la musica rispecchi esattamente l'azione del gioco e contribuisca a creare un'atmosfera integrandosi adeguatamente - non deve essere solo qualcosa di rumoroso. Siamo già a buon punto in questo senso, poiché il nostro programmatore musicista, Chris Hulsbeck, è l'equivalente tedesco di Rob Hubbard. Niente male.



Mark Ulrich, fondatore della Rainbow Arts, ha fondato la ditta mentre frequentava ancora la scuola. A 17 anni aveva già tre impiegati. Pare che investa la maggior parte dei suoi guadagni in camicie...

LA PENTOLA D'ORO

OK, il software che abbiamo visto era notevole. Ma i giochi buoni vanno e vengono, e spesso le ditte che li producono scompaiono avvolti dalle nebbie del tempo. Comunque, la Rainbow Arts è riuscita a interessarci con i suoi progetti futuri più di quanto abbia fatto non con i prodotti già completati.

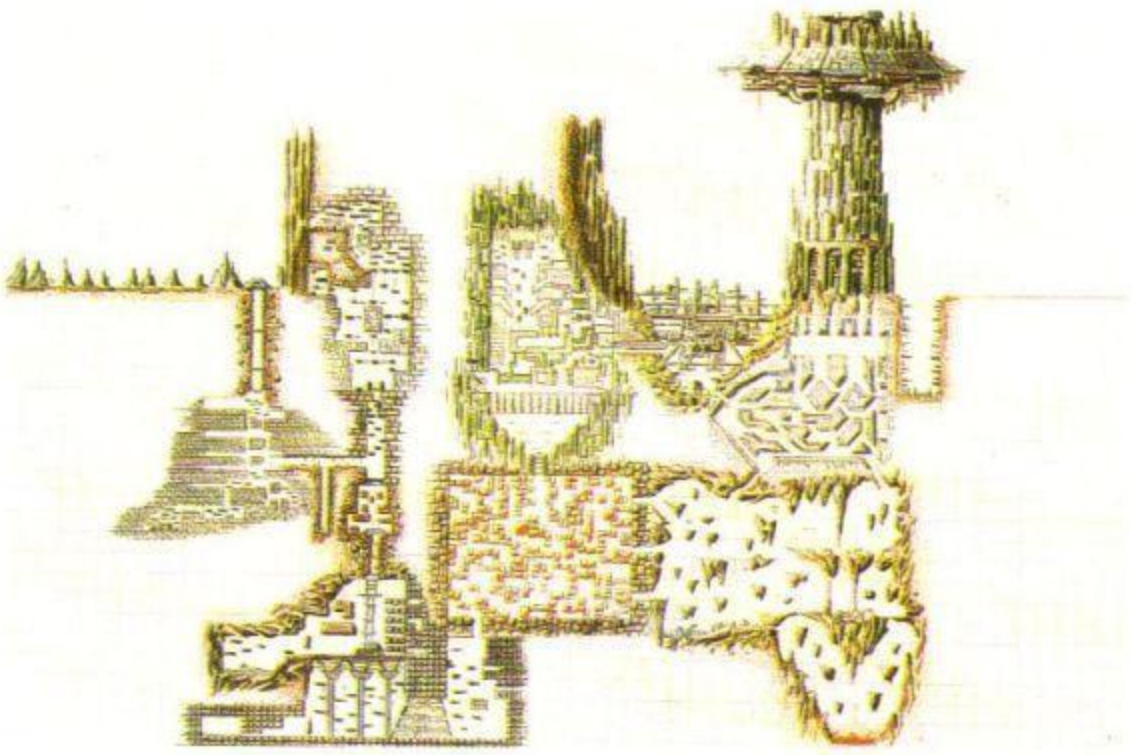
"Non possiamo continuare a fare il tipo di giochi che stiamo producendo adesso", dice Teut. "Il problema è che abbiamo già raggiunto i limiti tecnici del C64. Una volta che qualcuno, tipo Manfred, raggiunge i 50 quadri al secondo, c'è ben poco altro da fare. Si può parlare della struttura di gioco, naturalmente, ma già abbiamo (letteralmente) una bibbia di regole di progettazione secondo la quale lavorano tutti i nostro programmatori. Così, dovremo guardare da qualche altra parte..."

Teut riconosce che dopo la pubblicazione di *Conqueror*, *Turricane* ed *Apprentice*, la Rainbow Arts avrà raggiunto la fine di un'era. Dalla metà dell'anno prossimo, i programmatori cominceranno ad esplorare nuovi mondi di programmazione. Teut è un fan del Macintosh e si è già fatto affascinare da certi Hypergiochi come Cosmic Osmo (vedi K9).

"La prima cosa che abbiamo intenzione di fare è un progetto che riguarda una complessa simulazione sportiva fantasy. Non posso dire di più, ma già immagino l'adrenalina di un gioco sportivo mischiata al dettaglio di una simulazione e all'atmosfera di un gioco fantasy. Dopo ci avventureremo nel territorio degli RPG scientifici. Abbiamo già cominciato a sviluppare delle tecniche che ci permetteranno di generare e simulare interi sistemi galattici - cose molto più vaste di quelle che si sono viste sinora."

"Il nostro scopo è di essere in grado di pubblicare i nostri giochi su diversi media. Dopotutto, se si fanno giochi tratti da film, perchè non dovremmo fare dei film tratti dai giochi? Siamo decisi a mettere nei nostri titoli abbastanza originalità e complessità da poterci assicurare che possano essere convertiti per altre forme di intrattenimento."

Non c'è dubbio che la RA, ora una delle più valide case di software europee, abbia i mezzi per raggiungere questi obiettivi. Nonostante un'aria di segretezza, è chiaro che stanno già investigando le possibilità di hardware dedicati, CD-I ed altre forme di gioco. Continuate a seguirci e saprete...



Il mondo di *Turricane* - si cade lungo scivoli, si affrontano battaglie sottomarine e pericolose arrampicate!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUCASFILM PRESENTS

INDY

INDIANA JONES and the Last Crusade

THE GRAPHIC ADVENTURE

IF YOU WERE IN INDY'S SHOES, HOW WOULD YOU MEASURE UP? HERE'S YOUR CHANCE TO FIND OUT.

LUCASFILM GAMES

LUCASFILM GAMES

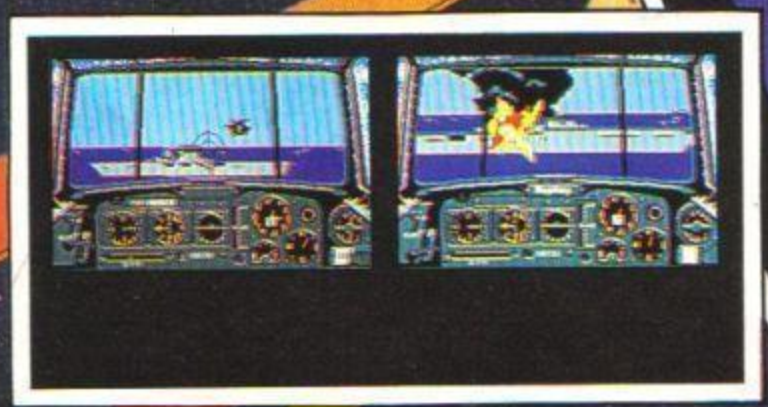
I campioni del grande schermo

LUCASFILM™ PRESENTS

BATTLEHAWKS 1942

A WWII NAVAL AIR COMBAT SIMULATION

LUCASFILM™ GAMES



LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

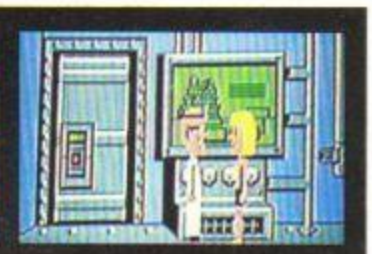
http://www.oldgamesitalia.net/

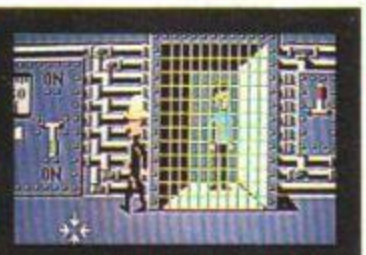
http://www.oldgamesitalia.net/

LUCASFILM PRESENTS

MANIAC MANSION™

The Comedy Thriller That Dares To Be Different





LUCASFILM GAMES™

ZAK MCKRACKEN

LUCASFILM GAMES™

Stanno esplodendo sul tuo piccolo schermo!

U.S. GOLD®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Midwinter

2.000 soldati, 32 personaggi da guidare, 10000 punti di controllo... La Microprose si prepara a lanciare per l'etichetta Rainbird l'ultimo colossal di Mike Singleton.

I team di *Midwinter*: (da sinistra) Martin Moth, Paul Hibbard, Rob Davies, Peter Jones, Hugh Batterbury e Mike Singleton.

Sono quasi passati cinque anni dall'uscita di *Lords of Midnight* di Mike Singleton, il cui lancio creò uno scompiglio senza precedenti. Il programma offriva una nuova dimensione di gioco, combinando gli elementi di strategia con la rivoluzionaria tecnica "paesaggistica". 250.000 soldati, un mucchio di personaggi da reclutare e migliaia di locazioni grafiche rappresentavano un record per i videogiochi.

Sfortunatamente nessuno dei seguenti giochi di Mike Singleton ha eguagliato la grandezza di *LOM*. Anche se *Doomdark's Revenge* e altri titoli erano ottimi, non avevano quella magica miscela di semplicità, immediatezza e strategia che resero *LOM* un successo. La lunga attesa per un vero successore a *Lords of Midnight* è forse finita.

Lo scenario di *Midwinter* è semplice ma interessante. Proprio mentre il mondo sta per abituarsi all'aumento della temperatura terrestre e sta dandosi fare per trovare una soluzione al problema dell'aumento del livello dei mari, un'enorme meteorite cade nelle jungle di Burma con la forza di una bomba da 10000 megatoni. Polvere e detriti si disperdono nell'atmosfera, oscurando i raggi del sole e portando ad un rapido raffreddamento della temperatura terrestre. E come se ciò non bastasse, una seconda catastrofe naturale (esplosioni vulcaniche causate da un terremoto in America Centrale) aggrava la situazione. La temperatura della Terra scende a 25 gradi sottozero ed è "midwinter" ovvero pieno inverno.

Una delle prime cose che colpisce è la minuziosa ricerca che sta alla base dello scenario. Ogni elemento del gioco è stato controllato da esperti del Centro di Ricerca Climatologico dell'Università dell'East Anglia, uno dei principali centri di studio mondiale su questo argomento. Qualunque pezzo dello scenario cerchiate di smontare, vi ritrovate con un solido pezzo di autorità in materia e neanche il più piccolo elemento di finzione. Il che rende il gioco ancora più interessante...

Ambientato sull'isola di Midwinter, la trama del gioco è semplice ma efficace. Midwinter è una massa di terre emerse lunga 400 miglia, formatasi in seguito all'abbassamento del livello dei mari. Anche qui c'è la massima autenticità: la topografia dell'isola è stata stabilita solo dopo aver controllato le carte dell'Ammiragliato inglese per l'area delle Azzorre.

Nella nuova era glaciale, l'isola di Midwinter rappresenta la salvezza per un piccolo gruppo di pionieri che, costruendo delle miniere di calore (di nuovo la massima autenticità: le miniere sono state "copiate" da simili costruzioni esistenti in Islanda), hanno creato un ambiente più ospitale. Dopo molti anni di colonizzazione, gli isolani si svegliano un giorno e scoprono di aver perso contatto con i loro "compaesani" che vivono nella parte meridionale di Midwinter. Sembra che qualcuno sia intenzionato a conquistare l'isola e, così facendo, a condannarli ad una morte per fame e assiderazione.

GUERRA FREDDA

Lo scenario del gioco da qui in poi combina strategia e azione in un modo molto simile a *Lords of Midnight*. Proprio come in *LOM* dovevate cercare di fermare l'avanzata delle forze di Doomdark, distruggendole o penetrando nel loro quartier generale, così in *Midwinter* dovete impedire che le miniere di calore cadano nelle mani del nemico, reclutare alleati tra gli altri isolani ed ottenere una vittoria militare o strategica. Qualunque cosa succeda, dovete distruggere il campo nemico nel sud dell'isola. Se tutte le miniere di calore vengono catturate, perdete...

Le somiglianze con *Lords of Midnight*, comunque, si dimenticano non appena si comincia a giocare. A differenza di *LOM*, qui ci si muove su un paesaggio generato con frattali in 3D. Inoltre, ci sono tre modi diversi di muoversi (su sci, gatto delle nevi o deltaplano), ciascuno dei quali ha implicazioni tattiche in termini di velocità, vulnerabilità e possibilità di accedere a certe parti dell'isola.

Anche in *Midwinter* la strategia è di primaria importanza, visto che il programma offre delle funzioni cartografiche complete che consentono di seguire passo a passo i movimenti del nemico e preparare piani di battaglia su grande scala. È quindi possibile accedere facilmente e in qualunque momento alle informazioni sullo stato attuale dello scontro.

Dovete reclutare fino a 32 alleati nella lotta contra gli invasori. Anche in ciò sono stati fatti notevoli passi avanti rispetto ai primi titoli di Singleton. Ciascun personaggio ha un profilo e una storia complessi e per la creazione delle alleanze sono importantissimi i rapporti. Tutto ciò, insieme alle differenti abilità dei vostri personaggi, contribuisce a rendere ancora più strategico il gioco.

La grafica del gioco è superba. *Midwinter* utilizza in modo intelligente una limitata tavolozza per visualizzare un paesaggio frattale dettagliato che scorre molto rapidamente in tutte le direzioni. I contorni topografici sono tutti implementati molto fedelmente, cosicché se seguite

MOTO SLITTE!

In *Midwinter* ci sono quattro mezzi di trasporto principali, ciascuno con un suo punto di vista del mondo circostante.

I vostri occhiali da sci...

Questa è la vista dalla cabina del gatto delle nevi: i "gatti" sono veloci e sicuri, ma non possono arrivare dappertutto. Sono molto usati dal nemico...

Il deltaplano è IL mezzo di trasporto, sempre che riusciate a trovare una corrente ascensionale. Qui siete in volo sopra le cime dei monti. Notate la foschia all'orizzonte...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un gatto delle nevi nemico potete vederne la coda salire e scendere a seconda dei pendi che affronta. D'altro canto, gli sci sono mezzi di trasporto velocissimi, ma potreste farvi male se c'è una discesa ripida dall'altra parte della valle. La topografia ha un ruolo essenziale nella strategia del gioco: le sue implicazioni vanno dalle semplici tecniche per gli agguati alla fattibilità degli spostamenti in deltaplano da una cima all'altra. Anche le correnti ascendenti d'aria calda sono collegate, come nella realtà, al terreno sottostante.

Il gioco è rapido e facile e viene controllato tramite la selezione di attraenti icone che consentono di spostarsi tra i vari modi di comando. Una volta che avete il controllo di un personaggio le azioni principali sono selezionate dagli schermi di spostamento o decisione. Potete alternare fra i personaggi in ogni momento, ovunque si trovino, sempre che li abbiate reclutati in precedenza - cominciate con un solo personaggio e per sopravvivere dovete farvi degli amici in fretta. Il gioco ha quella classica combinazione di semplicità e spessore che potrebbero renderlo un successo.

GIOCO DELL'ANNO?

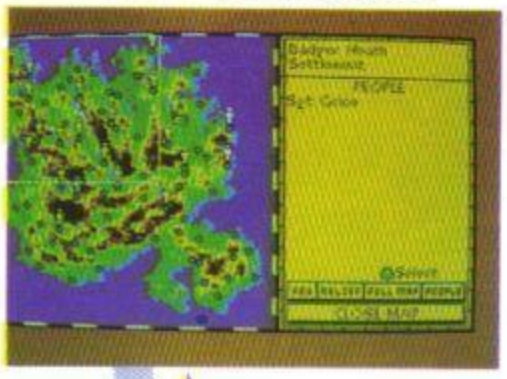
Ultimamente la Microprose ha vissuto un periodo di grandi cambiamenti. Dopo aver acquistato le tre etichette Telecomsoft e aver distribuito i giochi Incentive, si è ulteriormente ingrandita formando due nuove etichette, Microstyle e Microstatus. Dopo aver imparato alcune dure lezioni, la società si è stabilizzata ed ora sta pianificando una nuova strategia per il software-gioco... Meno giochi, più tempo e denaro per la fase di sviluppo: quello che perderemo in termini di quantità lo recupereremo in qualità.

Visto che *M1 Tank Platoon* e *Gunship* erano già di per sé il massimo, è difficile capire esattamente quali ulteriori risorse la Microprose può mettere in un gioco (*Tank*, ad esempio, ha un manuale che pesa quanto una strenna natalizia) e riuscire a chiudere in profitto. "Puntiamo esclusivamente alla qualità del prodotto", ha detto il direttore del marketing Peter Jones. "Questo gioco è di gran lunga il più grande progetto intrapreso dalla Microprose. Anzi, si può dire che è il più grande progetto mai intrapreso per un gioco per home computer. Crediamo sinceramente che sia l'inizio di una nuova generazione di software per computer."

Hmm. Questa l'abbiamo già sentita altre volte, ci sembra! Ma per quanto possiate essere scettici, non si possono nascondere i fatti. Abbiamo già esplorato il mondo di *Midwinter* e crediamo che possa essere IL gioco del 1990. Naturalmente, ci riserviamo di dare il giudizio finale quando avremo condotto una prova su schermo accurata: quindi arrivederci al prossimo mese per l'opinione di K...

MAPPAMONDO

Le mappe in *Midwinter* sono particolarmente impressionanti. Il display è costruito attorno ad un paesaggio frattale con 20 milioni di triangoli. Un pannello con pulsanti consente di selezionare diversi display, indicare i personaggi, le miniere di calore ed altri elementi del gioco.



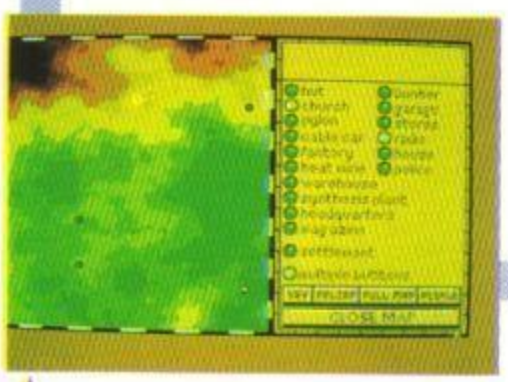
Qui siete al massimo del "grandangolo". È selezionata l'opzione "attuale locazione del personaggio".

MIDWINTER AI RAGGI X

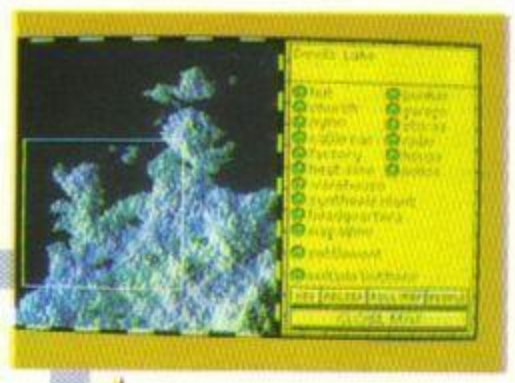
Mappa: a doppio display (vista topografica e 'da satellite')
10000 punti di controllo generati tramite frattali, equivalenti a 40Mbyte di data.
display grafico con 20 milioni di triangoli
3000 nomi diversi di località
area di gioco di 400 miglia

Personaggi: 32 personaggi
14tra attributi e abilità
2000 soldati invasori

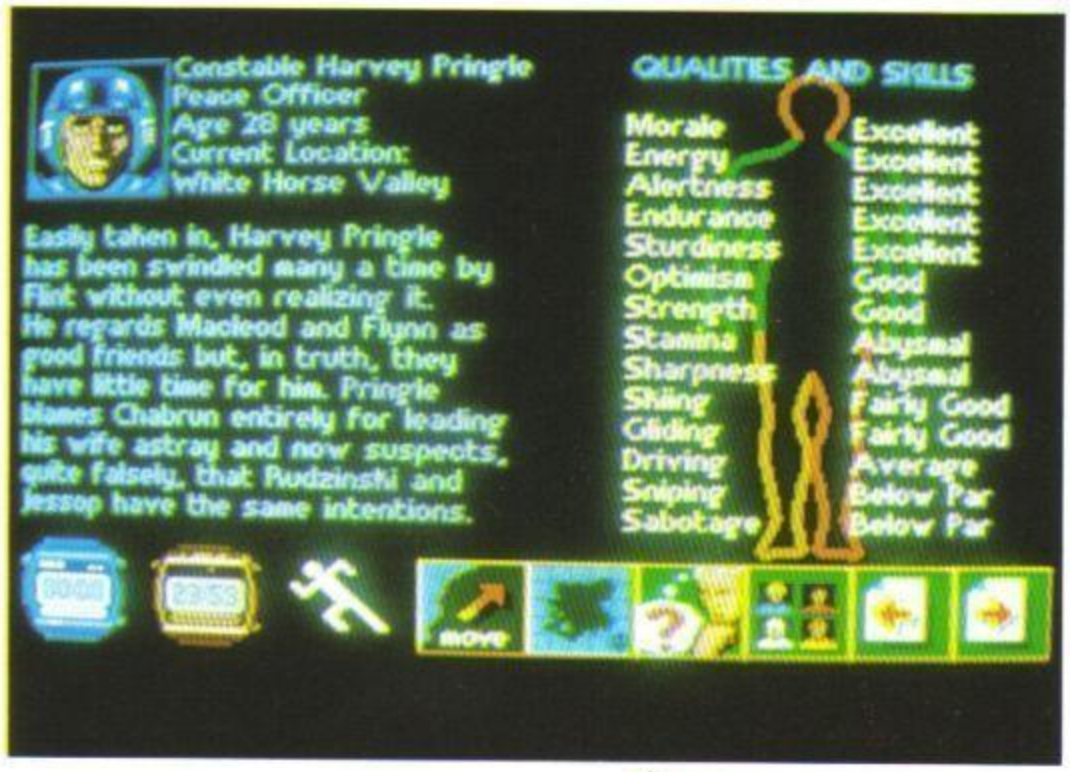
Schermo: Visibilità fino a 2 miglia
Fino a 400 triangoli per quadro
Edifici con un massimo di 30 facciate



Potete zoomare in avanti ed usare i pulsanti per selezionare diverse caratteristiche.



Potete anche selezionare l'intensità luminosa, il che è molto utile per la pianificazione delle tattiche.



Oltre ai complessi schermi con gli attributi dei personaggi vi sono numerosi dettagli sugli stessi nel manuale. Dovete prendere nota di chi è chi e di quali sono le cose che gli piacciono e non gli piacciono, dato che questi fattori influenzano il reclutamento e le tattiche di gioco.

Questo è quello che si vede attraverso il telescopio del vostro fucile. Avete inquadrato un gatto delle nevi che si muove su e giù seguendo le asperità del terreno.

Il mondo "reale"qui siete alla periferia di un villaggio: sulla sinistra potete vedere una miniera di calore.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI D'ORO

DAI NEMICI DELLA DROGA AI SAMURAI, LA US GOLD HA UN GIOCO PER TUTTI

La US Gold, software house di Birmingham, si sta preparando ad inondare il mercato con una valanga di giochi che saranno pubblicati da qui a primavera. K è andato sin nei loro uffici, per dare un'occhiata a ciò che ci aspetta...

In passato, la USG ha subito una certa quantità di critiche riguardanti la qualità dei loro giochi per computer - come è capitato con la conversione di *Out Run*, per esempio. Dopo aver preso nota di questo malcontento, la USG si è imbarcata in un ampio progetto che comprende la ricostruzione completa delle strutture di sviluppo e controllo del software. Il risultato è stato incredibile. La nuova USG ha prodotto conversioni notevoli, fra le quali *Forgotten Worlds* e *Strider*. Adesso la USG progetta di superare anche questi livelli - sia in termini di successo commerciale che di standard qualitativi.

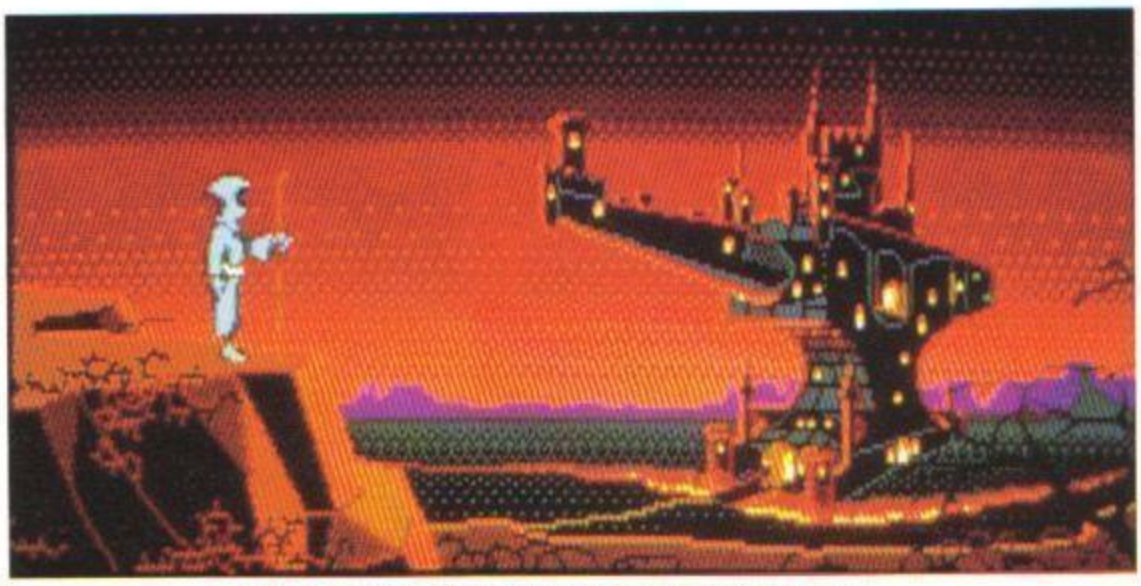
David Baxter, dirigente dello Sviluppo Software alla USG ha detto a K che "la US Gold ha avuto numerosi problemi in passato, specialmente nel controllo della qualità dei prodotti - ora ci serviamo solamente di autori che conosciamo bene e di cui possiamo fidarci".

Sorprendentemente, la USG preferisce servirsi di case indipendenti che non di programmatori interni. La squadra di sviluppo del software alla US Gold è composta in realtà da Baxter ed altri due dirigenti, più due playtester che controllano attentamente ogni gioco. Anche se affascinante, la vita di quei due ragazzi dev'essere ben dura, con oltre 160 diversi giochi sotto sviluppo nello stesso momento per tutti i formati.

IL CALENDARIO DELLA USG

Oltre che ai titoli su licenza della SSI e della prestigiosa Lucasfilm, nelle previsioni della USG ci sono anche una miriade di conversioni e di giochi originali. Uno dei primi nel calendario delle uscite è *Ghouls 'n' Ghosts* - la conversione del seguito del famosissimo coin op Capcom *Ghouls 'n' Ghosts*. *G 'n' G* è opera di Software Creations, lo studio di programmazione che si è occupato della meravigliosa conversione di *Bubble Bobble* e di *Bionic Commando*. Provate a dare un'occhiata a pag 46 per vedere cosa ne pensiamo del loro lavoro su *Ghouls 'n' Ghosts*.

Un'altra conversione di un gioco Capcom, *Black Tiger*, dovrebbe uscire in tutti i formati in Febbraio. *BT* è stato annunciato da secoli e



***Loom*: programmato dalla Lucasfilm, ideato dall'ex-Infocom Brian Moriarty.**

quando arriverà nei negozi saranno passati 18 mesi dal primo annuncio. *BT* è un arcade adventure fantasy con sei livelli a scorrimento in otto direzioni, le cui versioni ST ed Amiga saranno firmate da Graham Lilley (*Heroes of the Lance* e il recentissimo *Dragons of Flame*), quella C64 dalla Softworx e quelle Spectrum e CPC dalla Tiertex. Baxter col suo tipico stile, definisce *BT* un "grosso lavoraccio di piattaforme". Ma dietro alla storia dello sviluppo di *BT* troviamo una vicenda piuttosto triste, con un programmatore di 18 anni che ha avuto un collasso nervoso mentre lavorava ad una delle versioni. Adesso ha abbandonato i dischetti in favore delle chiavi inglesi e lavora come apprendista meccanico alla Ford. Chi ha detto che programmare videogiochi è un lavoro semplice?

Il coin op della Sega *Crackdown* dovrebbe uscire un mese dopo, in Marzo - convertito dalla ARC Developments (quelli di *Forgotten Worlds*). *Crackdown* è uno sparatutto esplorativo per due giocatori contemporaneamente che combattono su 16 scenari di stampo fantascientifico. La grafica presenta una inquadratura aerea in stile *Gauntlet*. La versione per PC dovrebbe essere nei negozi in Maggio.

Fra le altre conversioni in lavorazione c'è *Dinasty Wars* della Capcom - un gioco di pestaggi e spadate per due giocatori ambientato nel Giappone medioevale - che dovrebbe uscire in estate. Altri titoli interessanti sono l'epopea fantasy della Sega *Golden Axe* e *UN Squadron* della Capcom. Fra questi tre giochi, Baxter sembra essere più interessato a *Dinasty Wars*, che descrive come il gioco più sanguinario che si possa immaginare.

***Heavy Metal*: una simulazione multi-livello di carro armato della Access (*Leaderboard*, *Beach Head*) che uscirà per Spectrum, C64, CPC, ST, Amiga e PC in gennaio.**

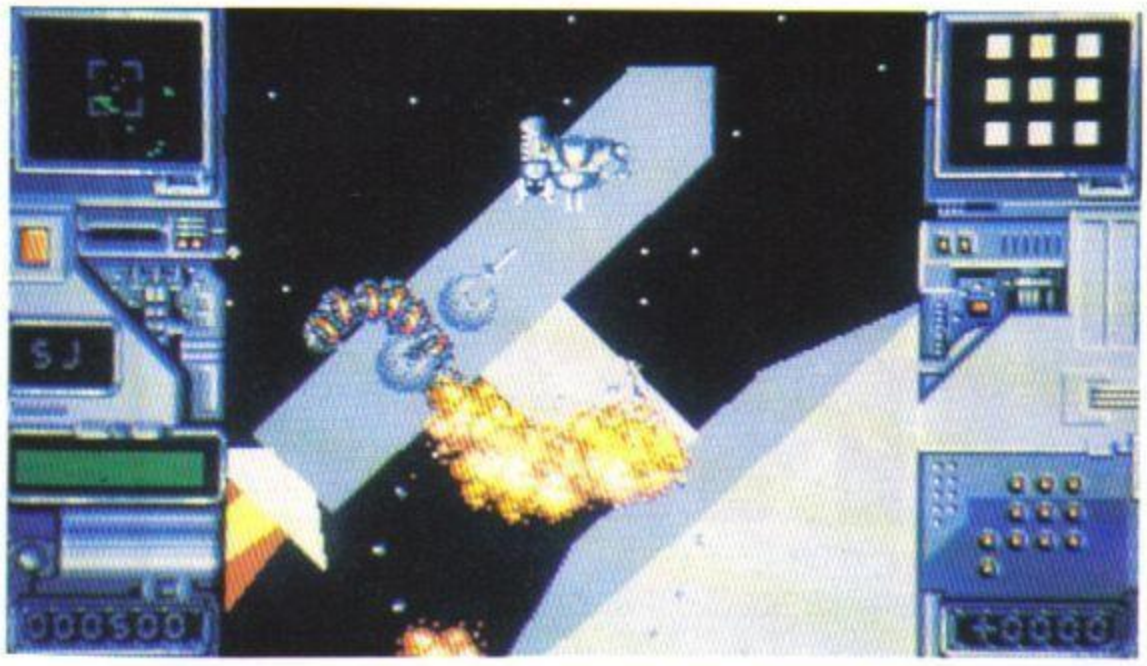
MA C'È DELL'ALTRO...

Il marzo scorso la USG ha deciso di lanciare una nuova etichetta dedicata unicamente alla produzione di giochi originali - soprattutto per i 16-bit, ma pensando anche a versioni per console e C64. L'etichetta ancora senza nome dovrebbe pubblicare sei giochi entro i prossimi sei mesi con respiro mondiale in contrapposizione a quello strettamente europeo tipico della US Gold.

Due dei nuovi giochi originali, *Rotox* e *Sphericule*, sono dei lavori particolarmente impressionanti. *Rotox* viene programmato dalla Binary Design ed utilizza una nuova tecnica chiamata Rotorscaping - che crea un effetto di rotazione dello attorno tutto lo schermo. Per sviluppare il codice delle routine Rotorscape la Binary Design

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Le routines grafiche Rotoscape utiliwwate in *Rotox* sono state sviluppate in nove mesi.

ci ha messo nove mesi, finanziati interamente dalla USG. La cosa più simile che ci viene in mente è il coin op *Assault* della Tengen.

Sphericule, da parte sua, è un gioco d'azione con elementi logici che usa una grafica in ray tracing. *Sphericule* potrebbe venire particolarmente bene sull'Archimedes, dove porterebbe un po' di sollievo ai suoi affamatissimi utenti.

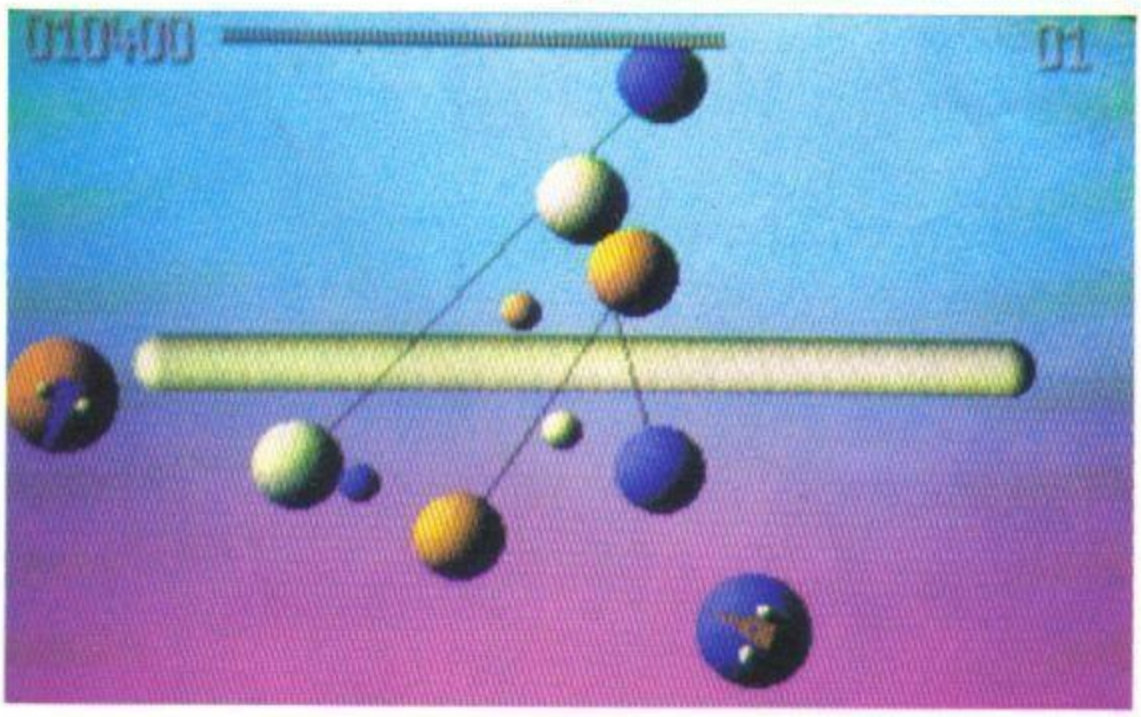
Visto che siamo in argomento di conversioni strane, saranno felici i possessori del SAM (ma ce ne sono?), per i quali è in arrivo una versione di *Strider*. È incredibile, ma per convertire il gioco su SAM i programmatori hanno impiegato solo due settimane! In effetti, chi se ne è occupato ha molta esperienza - visto che ha già lavorato alle versioni per Spectrum, CPC e PC. La versione per SAM utilizza la grafica dell'ST, le routine dello Spectrum e un sonoro su otto canali. Il programma dovrebbe già essere in circolazione.

Baxter ha chiuso la visita alla USG con un accenno ai progetti futuri: "Ci saranno 10 nuovi giochi della Capcom, un gioco di guida su licenza (non una conversione da coin op) e un'altra etichetta che utilizzerà il talento di un unico programmatore, che scriverà solamente per le macchine a 16 bit - tutto entro la fine del 1990. E queste sono solo le cose di cui posso parlarvi!"

Schermate grafiche animate come nei giochi della Sierra, ma con molto più dettaglio...

LOOM

...accompagnano una seneggiatura di Brian Moriarty. Nei negozi a febbraio.



***Sphericule:* "Il gioco che rappresenta per la fisica delle particelle quel che Einstein ha rappresentato per i video giochi"**

studio
vit

• traduzioni specializzate • revisione e redazione testi • progetti grafici • composizione e impaginazione su sistemi macintosh • realizzazione di grafici, disegni, tabelle • coordinamento editoriale •

lo studio vit è uno studio di giornalisti esperti in elettronica e servizi di desktop publishing • offre un servizio completo per la realizzazione di manuali d'istruzione, cataloghi, newsletter • lo studio vit si avvale di professionisti e fornitori qualificati per offrire un servizio in tempi rapidi e all'altezza della qualità oggi richiesta •

per informazioni:
studio vit • via aosta 2 • 20155 milano • tel. 33100413 • fax 33104726

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULATORE DI CINEMA

Cosa succede quando alla magia cinematografica della Walt Disney e della Lucasfilm unite il realismo di un simulatore di volo formato gigante? La risposta si chiama "theatre-simulator"...

L'ultima attrazione del parco di EPCOT in Florida, *Wonders of Life* (Le Meraviglie della Vita), ha aperto i battenti in novembre, visitata da un pubblico variopinto e rapito. Nel cuore di questo padiglione, dedicato alla vita, alla salute e alla medicina, c'è *Body Wars* (Le Guerre del Corpo), un "viaggio allucinante" che impiega la nuova tecnologia sviluppata dalla Disney: il "theatre-simulator" (letteralmente: simulatore di cinematografo).

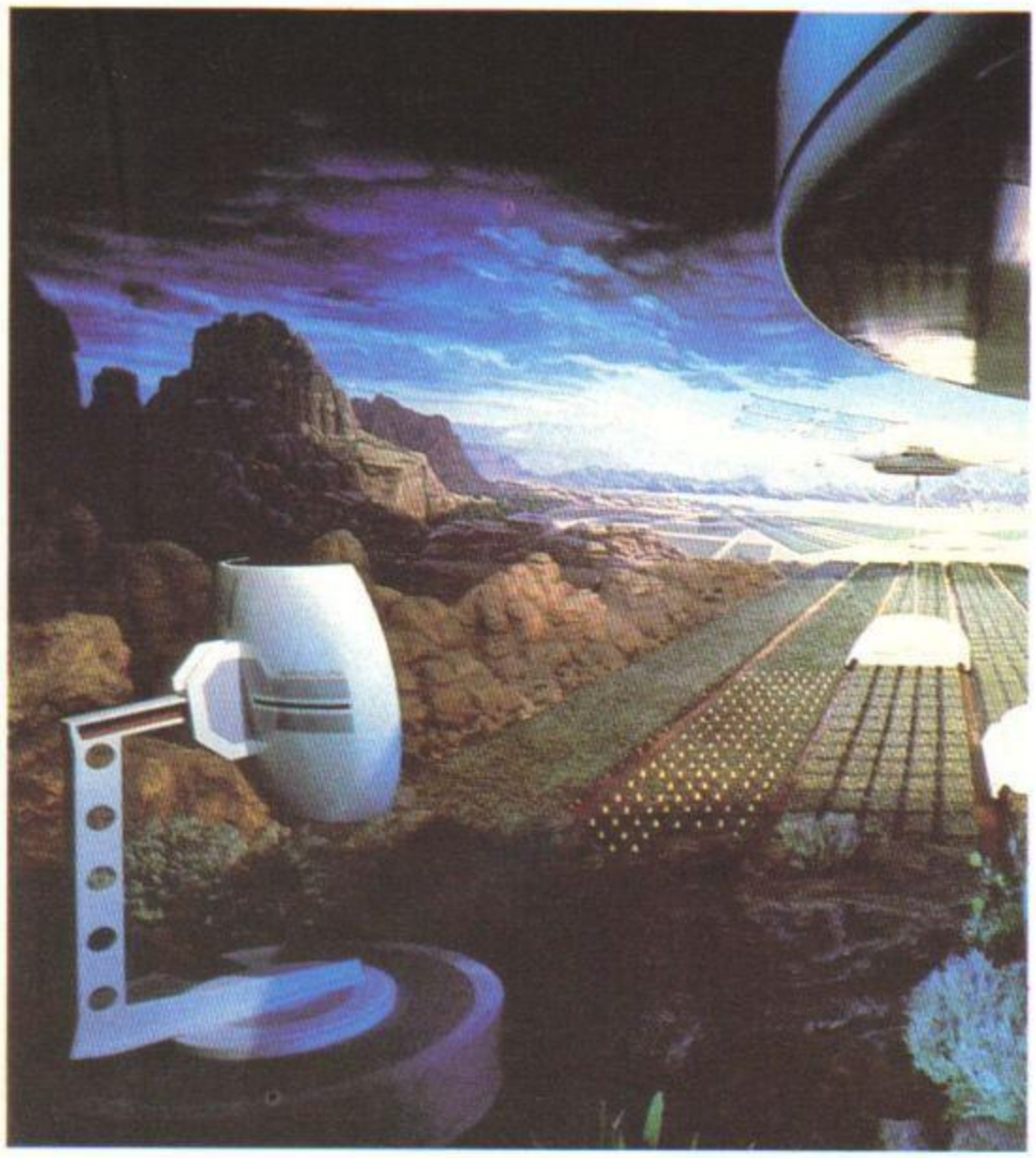
Body Wars è un emozionante viaggio nel sistema immunitario del corpo umano, nel mezzo di una battaglia simulata tra leucociti e truppe virali d'assalto. Stupefacenti immagini anatomiche, realizzate con grafica generata da computer, ed effetti speciali simili a quelli impiegati nell'industria cinematografica si combinano con la sensazione di una corsa ad alta velocità contro il tempo, per offrire un viaggio fantastico a bordo di una sonda miniaturizzata, in compagnia di un ex pilota di caccia e di un esperto in medicina. In effetti *Body Wars* è un simulatore di volo per 40 passeggeri e da ciò deriva l'espressione "theatre-simulator": una sintesi tra effetti speciali spilberghiani e simulatori di volo civili/militari. Il concetto di "theatre-simulator" nasce dalla collaborazione tra gli "Imagineers" della Disney (i creativi, realizzatori, produttori e coordinatori della Disney, responsabili della gestione di tutte le attrazioni dei parchi di Disneyland e Disney World) e la Industrial Light and Magic, la divisione della Lucasfilm responsabile della realizzazione di effetti speciali. Un'altra divisione, la Lucasfilm Games, ha prodotto notevoli giochi per computer come *Zak McKraken, Indiana Jones, Rescue on Fractalus, Ballblazer* e *Battlehawks 1942*. George Lucas, il creatore delle serie di *Guerre Stellari* ed *Indiana Jones*, nonché fondatore della Lucasfilm, si è impegnato in prima persona nella realizzazione del progetto "theatre-simulator". Il primo viaggio in un simulatore di questo tipo venne presentato a Disneyland nel 1987. Sponsorizzato dalla M&M/Mars, *Star Tours* è un viaggio attraverso lo spazio fino alla luna di Endor. L'atmosfera è resa più fantastica dalla presenza di due simpatici personaggi di *Guerre Stellari*: C3PO e R2D2. Sono impiegate tecnologie avanzatissime per creare l'illusione di trovarvi a bordo di una navetta stellare. Sincronizzando le immagini del film con i movimenti di un simulatore delle dimensioni di una sala cinematografica si crea l'effetto di far percepire fisicamente ai passeggeri ciò che viene visto attraverso i "finestrini": rollio, brusche frenate, discesa irregolare nell'atmosfera ed altro. *Star Tours* si può visitare andando a Disneyland, in California, oppure, a partire dai prossimi mesi, agli studi Disney-MGM in Florida. *Body Wars*, invece, è stato da poco aperto nel padiglione "Wonders of Life"

Universo d'energia: Una nuova attrazione di EPCOT, nel padiglione "Future World". Questo padiglione si occupa di immaginazione, conoscenza e tecnologia del futuro. Presentato dalla Exxon, questo è un viaggio in un particolare trenino per 97 passeggeri attraverso un diorama primordiale -una specie di prova generale del "theatre-simulator" alimentata da cellule solari fotovoltaiche. Dinosauri audio-animatronici, rettili alati ed effetti speciali, come odori, violente tempeste, terremoti ed un vulcano in eruzione, aiutano ad illustrare le risorse energetiche del nostro pianeta. I personaggi audio-animatronici della Disney sono una combinazione di cibernetica, computer ed audio-visivi.

http://www.oldgamesitalia.net/

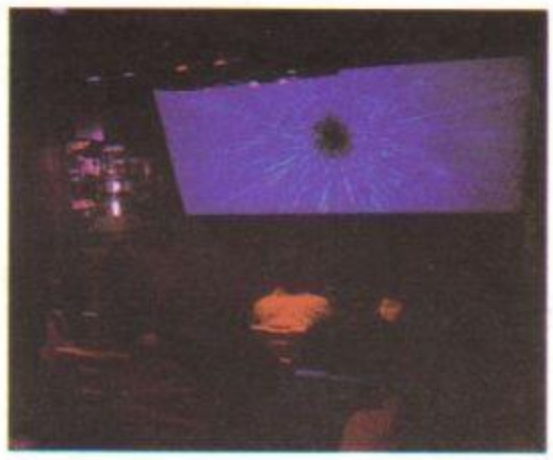
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Orizzonti: La fattoria nel deserto di Mesa Verde, una delle comunità previste per il futuro, presentata ad EPCOT dalla General Electric. Orizzonti è un'altra attrazione di "Future World" e si avvale della Omnisphere: il più grosso formato cinematografico del mondo. L'area di proiezione Omnimax è all'incirca dieci volte quella di un normale film a 35 millimetri. Unendo i due schermi Omnimax, si ottiene uno schermo Omnisphere di 26 metri di altezza per 80 metri di larghezza. Orizzonti contiene anche 48 personaggi animati con la tecnica audio-animatronica e 36 manichini animati.

Il centro di EPCOT ha aperto il 1 ottobre 1982. Altre curiosità su Walt Disney World: (1) Walt Disney World ha più di 28.000 impiegati. (2) Copre una superficie di 43 miglia quadrate, due volte la superficie di Manhattan. (3) Solo il 25% del territorio è stato impiegato ed un altro 25% ha perennemente la funzione di riserva naturale.



***Star Tours*: Visual sensations and actual motion combine to create a thrill attraction.**

Dei droidi stanno riparando una Navetta di *Star Tours* conciata malamente dopo una battaglia - offrendo un brutto presagio prima del prossimo volo spaziale. I passeggeri fanno la fila per acquistare i biglietti di trasvolata intergalattica, oggi disponibili anche per i più umili viaggiatori dello spazio.

***Star Tours*: I passeggeri sono in attesa di imbarcarsi sulla navetta prima del decollo per la Luna di Endor. Preparatevi a fare un viaggio pieno di disavventure...**

nel centro EPCOT (Experimental Prototype Community Of Tomorrow - Prototipo Sperimentale di Comunità del Futuro) ad Orlando, in Florida. Impiegando la stessa tecnologia di *Star Tours*, *Body Wars* fa entrare il viaggiatore in uno spazio infinitamente più piccolo ma altrettanto affascinante: il corpo umano. Il viaggio comincia con l'attacco all'epidermide di un'individuo di una grossa scheggia carica di germi. Invece che su una navetta, in *Body Wars* siete imbarcati su una piccola sonda inviata ad esplorare le meraviglie del corpo umano ed impegnata in una corsa disperata alla ricerca di munizioni immunitarie in grado di sconfiggere le truppe di invasori batteriologici. *Body Wars* è l'attrazione principale del padiglione "Wonders of Life", imperniato sulla vita, la salute e la medicina. Michael Eisner, direttore esecutivo della Disney dichiara: "Per più di dieci anni i nostri *Imagineers* hanno cercato un modo per rappresentare efficacemente le meraviglie ed i processi dell'organismo umano. *Body Wars* unisce il futuro della scienza medica ad una presentazione dinamica e divertente." La Disney prevede di impiegare altre simulazioni di questo tipo in futuro e con l'apertura della Disneyland europea di Parigi, nel 1992, potrete probabilmente vivere l'emozione offerta da un "Theatre-Simulator" senza l'emozione (ed il costo) di un viaggio negli Stati Uniti...

***Body Wars*, presentato dalla Metropolitan Life Insurance: un disegno eseguito da un artista sull'emozionante volo nel sistema immunitario del corpo umano... cominciate a chiedervi dov'è l'uscita?**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CINEMAWARE®

PRESENTS

IT CAME FROM THE DESERT™

GUARDA L'AMERICA IN PREDA AL TERRORE!

SENTI LE URLA DELLE TEENAGERS!

VIVI L'ATMSOFERA DA THRILLER!

SFIDA IL BRIVIDO!

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
DISTRIBUITO IN ITALIA DA

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

CURVA CIP

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di valutazione in circolazione. Ecco il perché...

La curva è divisa in sei sezioni, indicante il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si rimetteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

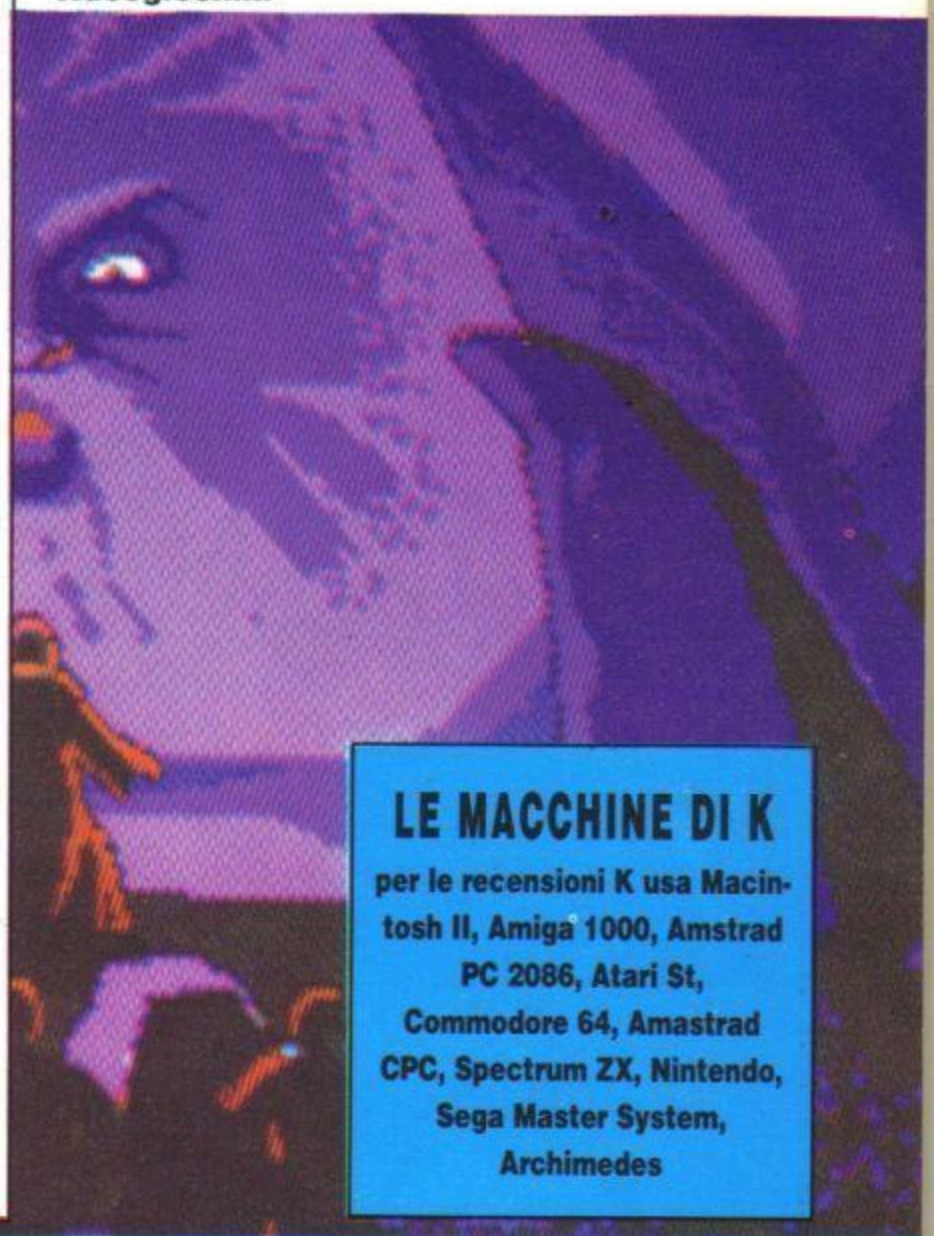
I valori relativi al minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in sé stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa vi portate a casa quando comprate *Mutant Burghy Fish & Chips*...

La CIP è più che un voto - essa rappresenta l'intera vita di un gioco... Proprio così!

***Star Trek V* – la leggenda continua alle pagine 38/39. Finalmente l'equipaggio dell'Enterprise riesce a convincere anche nei videogiochi...**



LE MACCHINE DI K

per le recensioni K usa Macintosh II, Amiga 1000, Amstrad PC 2086, Atari St, Commodore 64, Amastrad CPC, Spectrum ZX, Nintendo, Sega Master System, Archimedes

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompa-gnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano alcun processo deduttivo. Anche giochi di piattaforme come *Nebulus* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO
In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previ-sto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che me-rita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

DIDASCALIE E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE
Questo contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

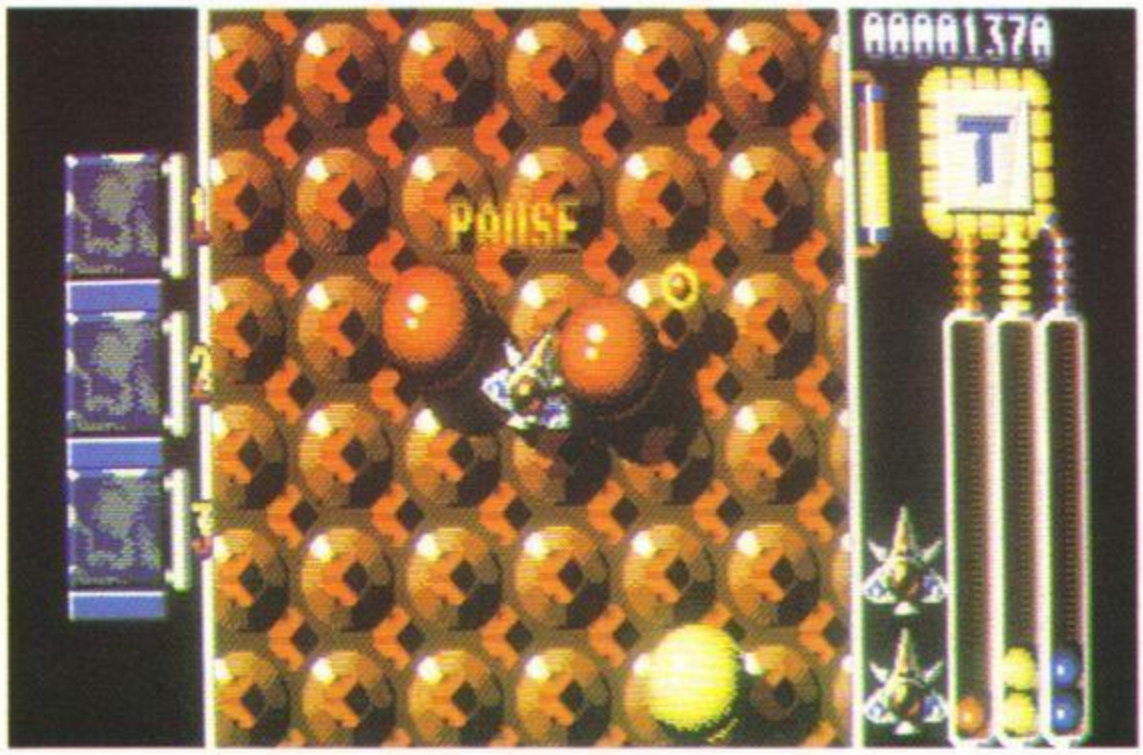
I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi come **Julian Rignall**, campione coin-op e redattore dei tempi d'oro di Zzap!64, **Mark Patterson** ex Commodore User, **Eugene Lacey**, l'uomo che portato C&VG in testa alle vendite delle riviste per computer in Inghilterra, **Steve Cook** e **Pete Connor**. Nella redazione di K fanno parte, tra gli altri, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR** e **Marco Bill Vecchi** già redattori delle prime riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap!

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



QUARTZ

Il creatore di *Spindizzy* ritorna con un nuovo, stupefacente, sparatutto per la FIREBIRD.

QUALCUNO di voi si ricorda di Paul Shirley? Se la vostra piccola storia personale di giocatori risale a non più di un paio d'anni or sono, probabilmente questo nome non vi dice nulla. Ma se siete videogiocatori "veterani" è probabile che rispondiate: "Cosa? Proprio quel Paul Shirley?", dal momento che il giovane Paul è stato il creatore di *Spindizzy*, un clone di *Marble Madness* dell'Atari, ed uno dei veri "classici" per computer di tutti i tempi che, sfortunatamente, non ha mai fatto la sua apparizione nel mondo dei 16 bit.

Ora, dopo un'assenza di due anni, Paul è ritornato con *Quartz*, un altro brillante clone. Questa volta non ha tratto ispirazione da un altro gioco, ma bensì da tutti gli sparatutto che siano mai stati programmati! In *Quartz* siete intrappolati all'interno di un'enorme cristallo ed il vostro scopo è molto semplice: dovete riuscirne vivi.

Chiunquesappia un po' di fisica può dirvi che un cristallo è composto da molti differenti strati, e sono questi strati che formano la struttura base del gioco. Il cuore del programma è il Reticolo, uno sparatutto con scorrimento a otto direzioni racchiuso al centro del cristallo e simile ad *Asteroid*. Qui però gli asteroidi sono sostituiti da adroni colorati che fluttuano in giro per il reticolo. Sparare agli adroni ha il risultato di frantumarli in più piccoli quark i quali, a loro volta, secolpiti si trasformano in neutrini che potete raccogliere. Raccogliere il corretto ammontare di neutrini di un determinato colore significa poterli "spendere" per ottenere poteri aggiuntivi, ed è qui che inizia il vero divertimento.

La vostra astronave è equipaggiata con tre "spazi" vuoti dedicati alle armi (che possono più avanti diventare sei) e nei quali vengono installate le armi una volta che le acquistate. Questo sistema vi permette di scegliere quale combinazione di armi, scelte tra le diecidisponibili, desiderate trasportare. Potete così essere equipaggiati con tre Octocannoni, oppure con un Octocannone, una Bomba ed un Lanciafiamme, oppure... quello che preferite. I tasti funzione attivano e disattivano le armi, permettendovi di selezionare l'arma corretta per il livello successivo.

Dopo un minuto circa di "spara e raccogli", siete trascinati fuori rotta ed immessi in uno dei quattro altri strati del cristallo.La Zona Atomica è un classico sparatutto a scorrimento orizzontale con alcuneinnovazioni (spire di fuoco rotanti, per esempio, come quelle in *Super Mario Brothers*) ed il Nucleus, un cattivo di fine livello che deve essere distrutto una cellula per volta.

Il Void (vuoto) è a scorrimento verticale. Nulla di insolito qui, ma gli sciami di alieni sono accompagnati da meteore, che sbucano FUORI dallo schermo in stile *Galaxy-Force*, cannoni e da un guardiano ancora più difficile da distruggere.

La Tana ritorna allo scorrimento orizzontale ed è una versione speculare della Zona Atomica resa ancora più mortale da campi di forza e tempeste elettriche. Infine c'è la Zona Organica, un classico scorrimento verticale in stile *Xenon* dove tutto ha un aspetto viscidamente alieno - non perdetevi il cervello pulsante alla fine!

Quando una delle sezioni è completata, l'astronave ritorna al Reticolo: tutto diventa più diffcile, con stormi di alieni e di adroni. E così via...

Quartz è uno splendido gioco, virtualmente perfetto sotto ogni punto di vista. Ognuno dei cinque livelli è un gioco rispettabile già di per sé, ma messi insieme formano una combinazione impressionante. La sfida è notevole, ma non così notevole da essere frustrante o impossibile. Esteticamente è un sogno, con la grafica programmata da Bob Stevenson che aggiunge un tocco di classe, insieme a una delle migliori colonne sonore ascoltate fino ad ora su Amiga e ST.

Quartz è stupefacente e si propone come un serio rivale di *Xenon II* nel genere degli sparatutto.

PIANO DELLE USCITE

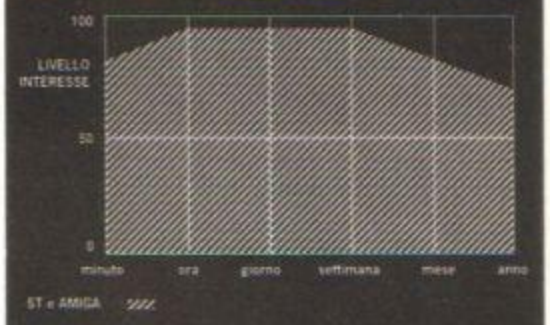
AMIGA	L49000d	USCITO
ST	L49000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Niente da segnalare, a parte la colonna sonora. È tecnicamente meglio realizzata della versione ST, come potreste aspettarvi da una voce digitalizzata, ma manca della frenesia della prima - è una musica dal ritmo più lento che non funziona altrettanto bene.

GRAFICA 9 FATTORE QI 4
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 9
K VOTO 905

CURVA INTERESSE PREVISTO



Non potete sbagliarvi!

VERSIONE ST

La colonna sonora è l'aspetto vincente di questa versione - veloce, eccitante e tutto ciò che dovrebbe essere la musica di un gioco d'azione . Che bello sarebbe averla su CD!

GRAFICA 9 FATTORE QI 4
AUDIO 10 FATTORE GIOCO 9
K VOTO 905

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINJA WARRIORS

I guerrieri ninja della VIRGIN/MASTERTRONIC

SE dico *Ninja Warriors*, la vostra prima reazione sarà certamente del tipo - Oh, ma non è forse quel coin-op "picchiaduro" a scorrimento che faceva uso di un sistema a tre schermi simile a quello impiegato in Darius? Non è così forse? Ah beh, non si può dire che *Ninja Warriors* fosse presente in tutte le sale giochi, ma si trattava proprio di un coin-op e questa ne è la conversione.

Il mondo, come al solito, è in pericolo. Tanto per cambiare una dittatura malvagia si è impadronita del sistema ed il pericolo è in agguato ovunque. L'unica possibilità è quella di uccidere in qualche modo il dittatore ma, come al solito, nessuno desidera essere il prescelto per la missione. Tutti i più valorosi o giacciono morti, trucidati dalle immonde creature mutanti del dittatore, o si acquattano tremanti di paura. Chi ci salverà ora?

Gli immortali Ninja Warriors cibernetici, ecco chi! Nessuno sa da dove vengano o quali siano i loro veri intenti, ma una cosa è sicura: sono gli unici che possono salvare il mondo.

Come gioco *Ninja Warriors* è molto semplice. Siete uno dei combattenti-robot, armato inizialmente di un limitato numero di shuriken, e dovete farvi strada da sinistra a destra attraverso sei lunghi livelli a scorrimento prima di raggiungere il tiranno, cui dovete tagliare la gola. Lungo il percorso sarete affrontati da un nugolo di avversari diversi, tra i quali esseri gibbosi che scaricano colpi possenti, creature eruttanti fiamme con il potere di apparire e svanire a loro piacimento ed un massiccio carro Sherman, tanto per citarne solo alcuni.

La grafica raggiunge una perfezione da arcade, e per un gioco di queste dimensioni ciò ha richiesto alcuni accorgimenti in fase di programmazione (vedi riquadro).

Come picchiaduro è grande. C'è una grande varietà sia negli scenari che nel numero degli avversari, perciò ci vuole un bel po' prima di annoiarsi, ed è apprendibile, il che significa che potrete arrivare ogni volta sempre un po' più in là nel gioco.

In definitiva si tratta di una buona conversione di un gioco da bar, proposta dagli stessi che si sono occupati di *Silkworm* e *Continental Circus*. Non vedo l'ora che esca *St.Dragon*.

VERSIONE ST

Una perfetta grafica da coin op e una stupenda colonna sonora rendono il gioco affascinante: unendo a questo il divertimento che avrete nel giocarlo, ottenete un best seller.

GRAFICA	9	FATTORE QI	4
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K VOTO 830

VERSIONE C64

La grafica e il sonoro non sono, naturalmente, belli come quelli dell'ST ed è stato eliminato il sistema di trasferimento dati da disco. Rimane un gioco spettacolare e divertentissimo...

GRAFICA	7	FATTORE QI	4
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	7

K VOTO 825

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE

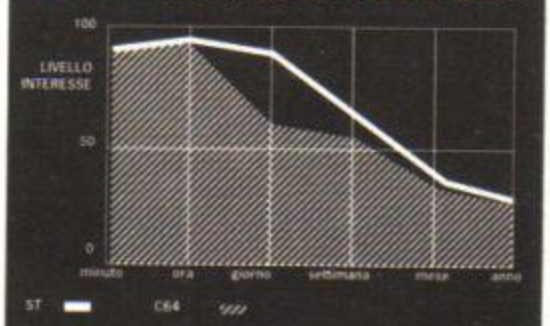
UNA SFIDA DI PROGRAMMAZIONE

Quelli della Sales Curve, da perfezionisti quali sono, si trovarono di fronte ad un ostacolo assai impervio quando misero mano alla grafica di *Ninja Warriors*. Ce ne era troppa. Gli sfondi, per esempio, non si ripetono mai, perciò non potevano caricarla a blocchi, come avviene nella maggior parte degli altri giochi, e d'altra parte non v'era memoria sufficiente a contenerla tutta. Perciò hanno agito in questo modo: facendo ricorso ad un intelligente trasferimento dati da disco, il gioco può caricare sfondi e sprite quando ne ha bisogno accedendo brevemente al disco come si farebbe con una memoria ROM.

"Abbiamo già fatto ricorso ad un metodo simile in *Silkworm*, spiega Dan Marchant della Sales Curve, "nella versione Amiga, il gioco carica la sequenza finale mentre sorvolate l'ultimo livello. Naturalmente, *Ninja Warriors* usa una versione molto migliorata di quel metodo e *St.Dragon* sarà ancora meglio."

Con una tale quantità di memoria disponibile per la grafica, la Sales Curve non solo è stata in grado di copiare i fondali direttamente dal coin op e ridurli alla risoluzione dell'ST e dell'Amiga, ma anche di usare tutti gli sprite completi di tutti i loro quadri di animazione, qualcosa che nessuno era mai riuscito a fare prima d'ora. Il risultato è un gioco quasi indistinguibile dal coin op.

CURVA INTERESSE PREVISTO

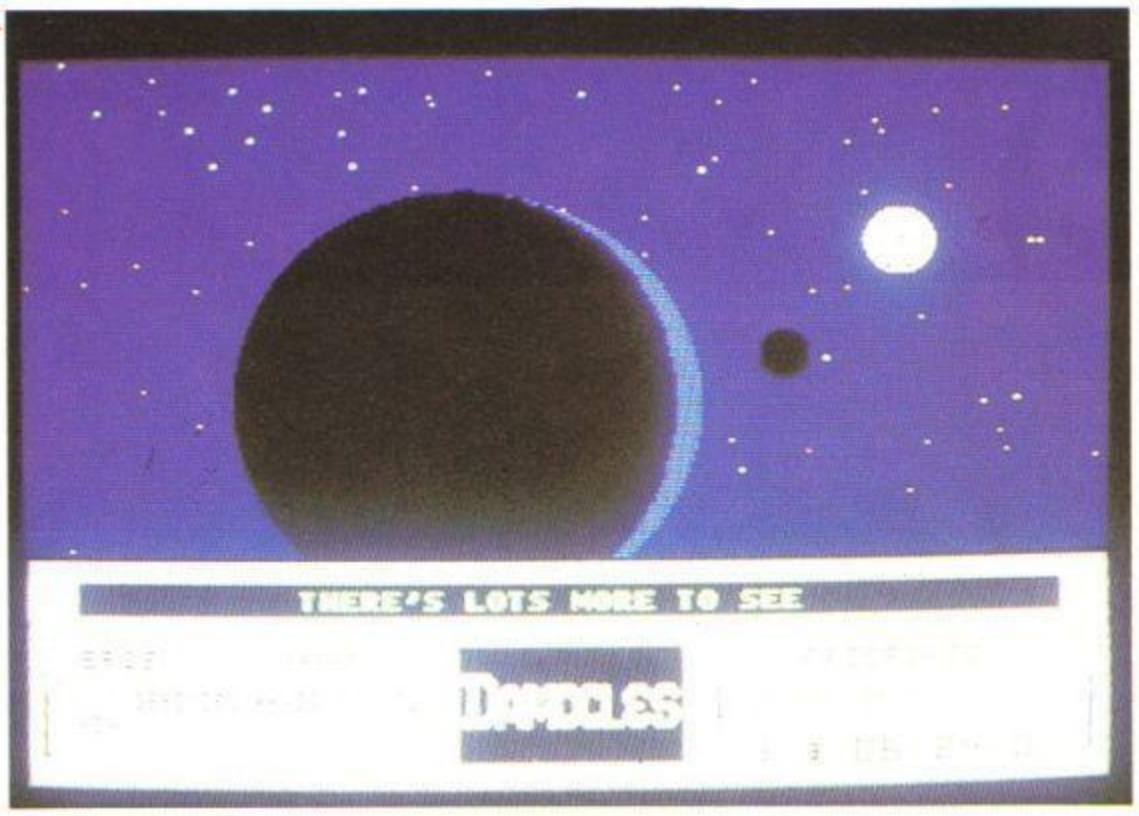


La grafica della versione ST, unita alla difficoltà leggermente minore, rendono il gioco appena più coinvolgente della versione C64.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nell'atmosfera esterna di Eris.



DAMOCLES

Attenzione: arriva la cometa della NOVAGEN

DAMOCLES è un'enorme cometa che sta per entrare in rotta di collisione con il pianeta Eris. Se in *Mercenary* eravate riusciti a scappare dal pianeta Targ, qui dovete cercare di evitare che la cometa vada a schiantarsi su Eris in tre ore di tempo.

Aver giocato *Mercenary* è un vantaggio, poiché *Damocles* ha una struttura di gioco simile, e vi consente di riutilizzare gli oggetti che avevate raccolto su Targ. Non si tratta però di una condizione indispensabile: *Damocles* è un gioco autonomo e indipendente.

Una sequenza di presentazione mozzafiato vi farà subito capire la portata degli effetti 3D di questo gioco. Paul Woakes ha migliorato la tecnica a vettori solidi 3D impiegata in *Mercenary* rendendola più veloce, più fluida e più dettagliata. La straordinaria grafica di *Damocles* - con i suoi tramonti, i paesaggi, gli edifici - sembra dare ulteriore conferma alla tesi che David Braben (autore di *Elite* e di *Virus*) aveva sostenuto nel corso di un'intervista rilasciata a ACE (e pubblicata il mese scorso da K), nella quale affermava che lo sviluppo delle tecniche di programmazione 3D per 16-bit ha ancora un lungo cammino da percorrere.

Paul Woakes è stato uno dei programmatori che hanno spinto al massimo le capacità delle macchine ad 8-bit per quanto riguarda i giochi in 3D. Con *Damocles* ha fatto la stessa cosa nell'ambito dei 16-bit - ma la Novagen è un po' dispiaciuta di non poter implementare il gioco sulle macchine a 8-bit. E ancora più dispiaciuta sarà la schiera dei suoi fan "sessantaquattristi" che possiedono *Mercenary*.

L'atmosfera all'esterno di Eris.

La Novagen sostiene che "se si fosse curata maggiormente la meccanica di volo, *Damocles* sarebbe stato il miglior simulatore di volo realizzato finora per 16-bit". E quando vi ritrovate a volare verso uno dei Centri Spaziali, situati su uno dei nove pianeti che orbitano attorno alla stella Dialis, è davvero difficile mettere in discussione la veridicità di questa affermazione. Determinare se la Novagen abbia o meno ragione di vantarsi è comunque irrilevante, poiché al di là della velocità e del realismo prodotto dagli effetti 3D durante le sequenze di volo, il principale pregio di *Damocles* è rappresentato dal gioco stesso.

Come *Mercenary*, *Damocles* ha molto degli adventure. Non c'è un modo prestabilito per fermare la cometa, ma esistono diverse possibilità - alcune più facili di altre. Una di queste vi consente addirittura di fermare la cometa pochi attimi prima che avvenga la temuta collisione.

Le somiglianze con *Mercenary* e con i giochi di avventura però cessano con l'utilizzo degli oggetti. Ce ne sono dozzine da trovare e da esaminare sui 9 pianeti e sulle loro 19 lune - e dovrete usarne una buona parte per riuscire a salvare il meraviglioso pianeta acquatico Eris dalla catastrofe.

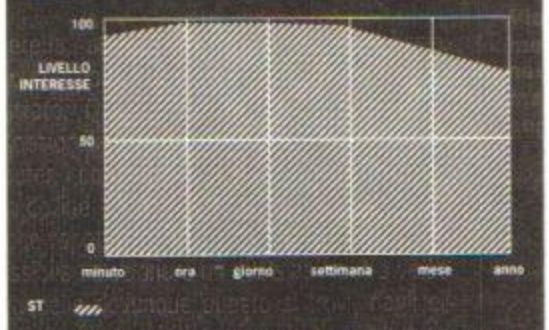
Quando raccogliete un oggetto, questo appare nel riquadro Damocles al centro del quadro di controllo della nave, sul quale potete richiamare anche le istruzioni relative alla sua funzione. Parlare troppo degli oggetti e del loro uso rovinerebbe il gioco, ma per darvi un'idea del tipo di oggetti e del livello di sofisticazione raggiunto al riguardo vi dirò che c'è anche una telecamera che funziona proprio come se fosse vera. Se volete, è possibile comandarla a distanza e questo vi consente, ad esempio, di osservare l'avanzamento della cometa da un determinato pianeta mentre vi trovate altrove. Oppure, se al vostro primo tentativo farete un buco nell'acqua, potrete osservare il verificarsi della catastrofe piazzando la telecamera su un pianeta vicino a Eris o su una delle sue lune.

Anche l'astronave può essere comandata a distanza, consentendovi così di osservarla mentre effettua un atterraggio, mentre spara le sue cariche laser contro qualche bersaglio, o più semplicemente mentre vola sullo sfondo di uno dei fantastici tramonti di *Damocles*.

Buona parte del gioco comunque consiste nell'esplorare gli edifici. Sono molto più numerosi e molto più grossi di quelli di *Mercenary* - e in parecchi di essi troverete ascensori, corridoi, porte e finestre.

Alcuni degli edifici più importanti sono il mulino (idilliaca la visione delle pale che girano lentamente mentre sta sorgendo il sole), il palazzo del parlamento, i bar, i negozi e i centri spaziali. La cosa vera-

CURVA INTERESSE PREVISTO



È facile entrare nel gioco e avete mille modi per portare a termine la vostra missione. Ma potete anche ignorarla, perché vi divertirete ugualmente.

VERSIONE ST

Con *Damocles* la Novagen ha spinto l'ST al massimo delle sue capacità. Le immagini in 3D viaggiano a una velocità tale che bisogna vederle per crederci - e ciò senza che l'accuratezza grafica ne risenta. L'ST deve sostenere potenti routine matematiche per simulare i tramonti, il movimento dei pianeti e il mondo 3D di *Damocles*, ma se la cava in modo ammirevole. I colori hanno toni teatrali e convincenti. Buono, ma limitato, l'utilizzo del sonoro.

GRAFICA	9	FATTORE QI	9
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	9

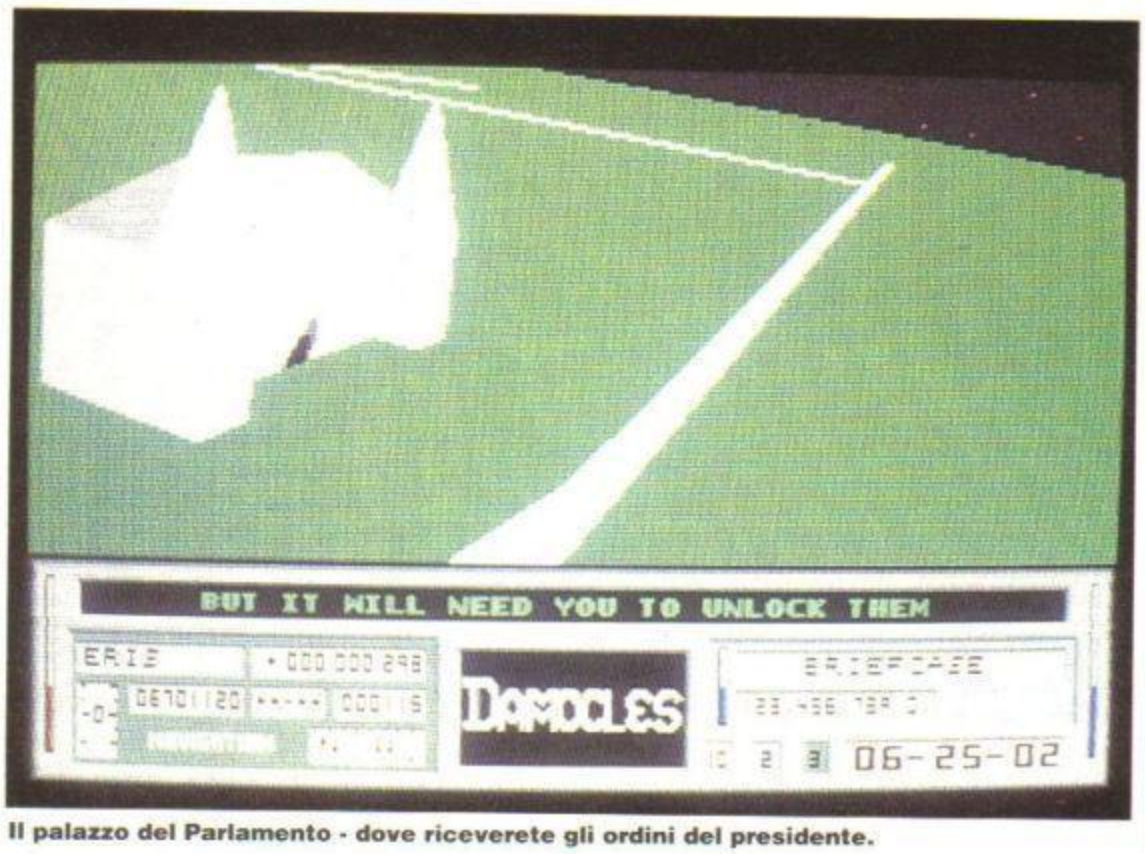
K-VOTO 935

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	PRIMAVERA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il palazzo del Parlamento - dove riceverete gli ordini del presidente.

mente sorprendente riguardo agli edifici è che quando ci siete dentro potete guardare il mondo esterno e trovarlo identico a come lo avevate lasciato. Se, ad esempio, parcheggiate fuori dal bar la vostra astronave, una volta entrati nel bar potrete tenerla d'occhio attraverso la finestra. I rapporti fra gli oggetti, per quanto voi possiate manipolarli, sono sempre accurati. Ed è proprio questo che rende estremamente credibile il mondo del gioco. Un mondo che è identico da qualsiasi angolazione lo osserviate. La prova più evidente la si ha con la finestra del negozio. Provate ad entrare nel negozio e a mettere un tavolo vicino alla finestra, poi uscite dal negozio. Constaterete con i vostri stessi occhi che il tavolo si trova esattamente dove l'avevate sistemato. La cosa forse non vi sembrerà nulla di fantasmagorico ma considerando che il tutto avviene in 3D senza che il drive faccia il benché minimo rumore, senza interruzioni dell'azione su schermo e senza che gli altri oggetti cambino posizione in rapporto al tavolo e a tutto il resto dell'immagine, vi renderete perfettamente conto che la struttura di *Damocles* è superiore a qualsiasi altro gioco di questo tipo. In effetti, non esiste nulla del genere - ad eccezione, forse, di *Darkside*, che però non vi consente di controllare gli oggetti come in questo gioco.

In *Damocles* il tempo è un fattore molto importante. Non solo perché i secondi passano veloci mentre la cometa si avvicina sempre di più a Eris, ma perché gli spostamenti da un pianeta all'altro, o su un singolo pianeta, pesano negativamente sul tempo reale che avete a disposizione per perseguire lo scopo della vostra missione.

All'inizio il gioco vi dà ben pochi suggerimenti. Mentre esplorate i pianeti e le città dovete scoprire segreti e indicazioni. Le città sono collegate da reti stradali e, volendo, potete viaggiare anche su veicoli da strada. Io mi sono sempre spostato a volo radente, ma gli appassionati dei giochi di guida potrebbero anche gradire un po' di velocità sulle strade aliene.

A scoprire il mistero di *Damocles* e a fermare la sua avanzata vi aiuta il vostro vecchio compagno di ventura di *Mercenary* - Benson, il PC della nona generazione.

Benson comunica con voi per mezzo del pannello dei messaggi che compare sul quadro di controllo dell'astronave. L'amico fa un sacco di osservazioni ironiche, vi dà spunti e indicazioni che oltre a essere utili e divertenti, vi tengono compagnia nel mondo un po solitario di *Damocles*.

Damocles ha tutto - il brivido delle scoperte, il divertimento dell'esplorazione, un mondo totalmente credibile e perfino qualche originale sequenza sparatutto. Potrebbe benissimo diventare un classico di tutti i tempi, entrando a far parte della stessa categoria di giochi come *Falcon*, *Carrier Command* ed *Elite*.

INTERPHASE

Un gioco da sogno dalla IMAGE WORKS

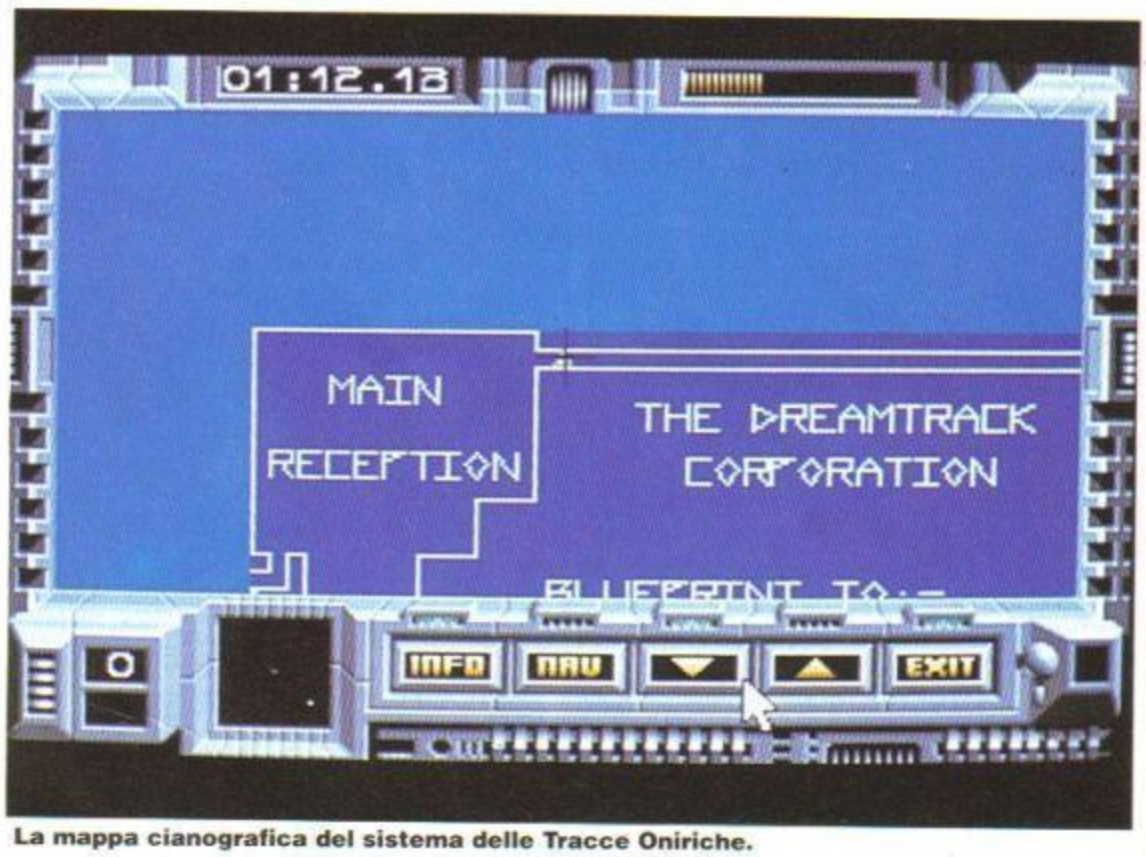
NEUROMANCER è la fonte d'ispirazione di questo gioco. *Interphase* vi porterà infatti nel famoso mondo dei cyberpunk, quel mondo di sogno, regno incontrastato dell'alta tecnologia, che ormai rappresenta un filone a sé stante fra la fantascienza.

Il gioco è ambientato in un mondo immaginario, dove le classi agiate hanno smesso di giocare con i computer giochi, si sono stufate delle nuove Disneyland e delle feste Acid house, e adesso si interessano al mondo etereo e movimentsto delle Piste e delle Registrazioni Oniriche.

Le Piste Oniriche sono le missioni di gioco di *Interphase*. Presumibilmente incise dalle grandi corporazioni del futuro allo scopo di sfruttare più facilmente le masse, tenendole impegnate in questo futile passatempo: sta a voi, nei panni di Chadd, porre fine a questo controllo occulto del pensiero scovando e distruggendo la Pista Master.

Sulla base di questo scenario, tanto banale quanto grandioso, il gioco si sviluppa in un'avventura arcade in 3D che, come *Star Glider 2* o *Damocles*, vi vede impegnati in ricerche, combattimenti, ed esplorazioni.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	IMMINENTE

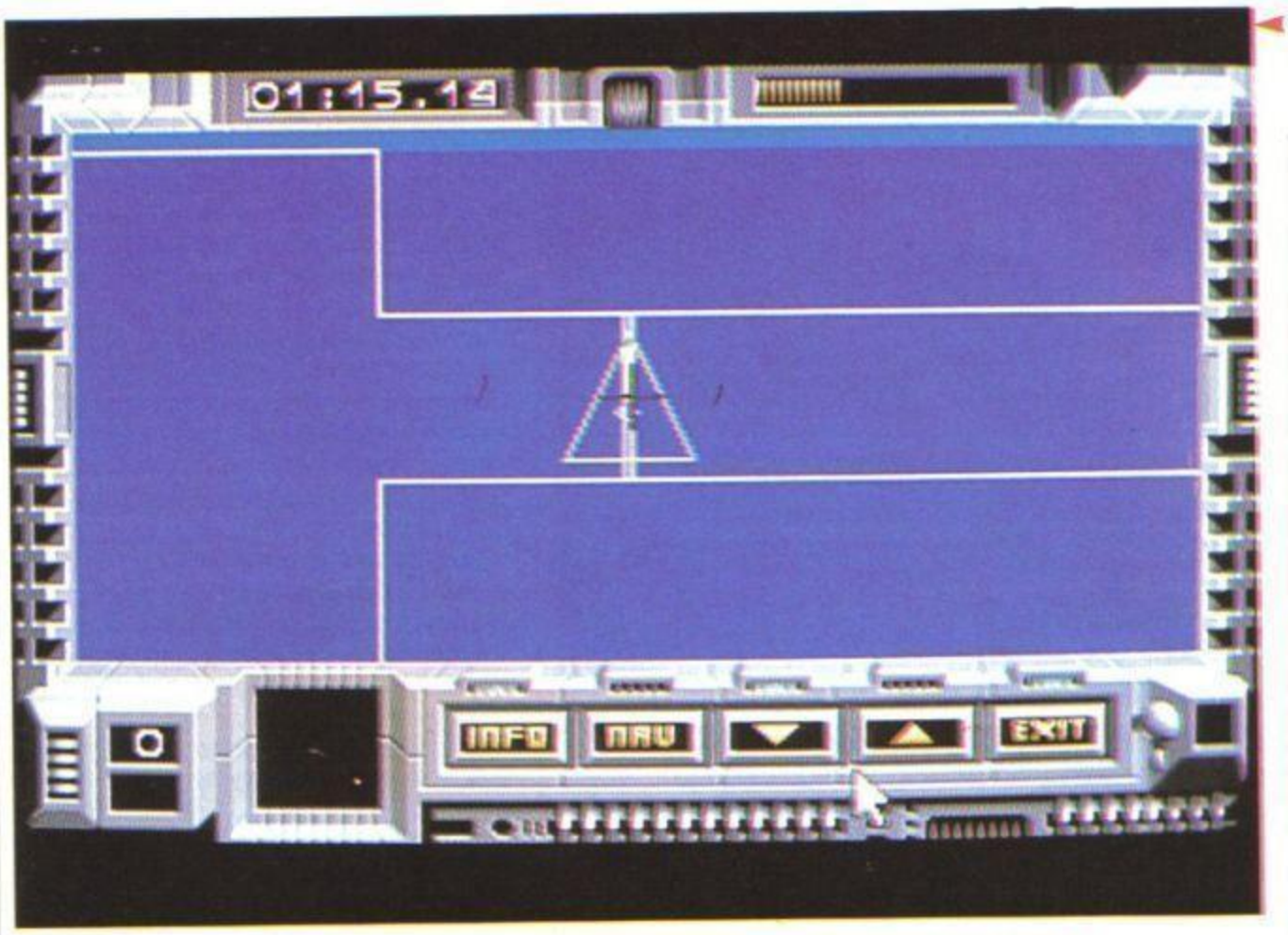


La mappa cianografica del sistema delle Tracce Oniriche.

Il vantaggio di *Interphase* rispetto a questi due giochi è che vi consente di passare facilmente dal modo 3D ad una mappa e ad uno schermo di controllo bidimensionali - dove vi vengono date informazioni e istruzioni sui bersagli che dovete scovare ed

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Una "zoomata" sulla mappa cianografica.

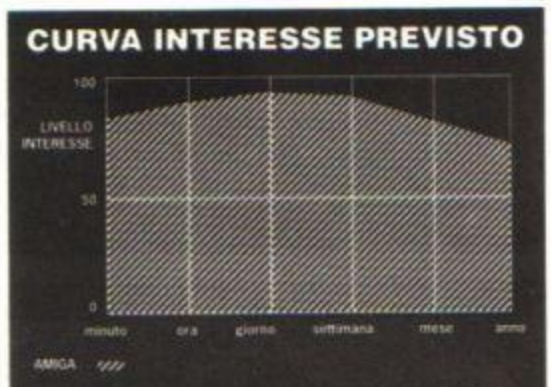
vete mettere fuori uso per consentire alla vostra ragazza di muoversi liberamente, all'interno del computer vi sono anche un sacco di mezzi di difesa terrestri e aerei, che dovrete distruggere. Per alcuni di essi basta il laser, per altri le cose sono un po' più laboriose, poiché prima di poterli centrare dovete determinare le coordinate di lancio dei vostri missili autocercanti. Potete inoltre agganciarvi ad alcuni di questi mezzi difensivi del computer e alterarli dall'interno, o togliervi semplicemente dai piedi utilizzando il vostro raggio trattore.

Quando volate all'interno del computer vi è comunque un dispositivo, denominato "Navcom", che tramite un sistema di frecce direzionali vi aiuta a trovare l'oggetto desiderato, e una volta che lo avete raggiunto, ve lo indica con due frecce verdi.

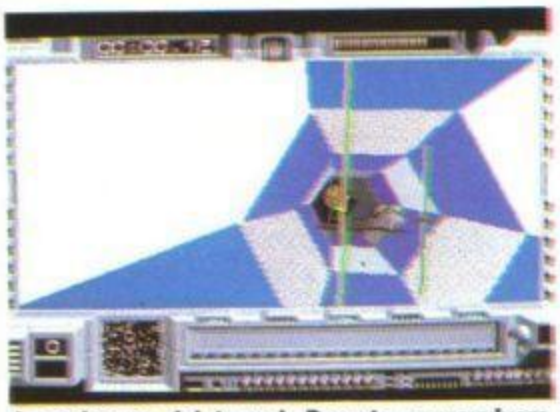
La missione fallisce se esaurite tutta l'energia a vostra disposizione, se il vostro partner viene catturato da un robot o va a finire su un pavimento ad alto voltaggio. È pertanto indispensabile utilizzare la mappa cianografica per tenere costantemente sott'occhio gli avanzamenti della ragazza e la sua posizione: così facendo potete proteggerla, eliminare gli ostacoli sul suo percorso, e guidarla senza farle correre alcun rischio verso la Pista Master.

Non avete alcun modo di comunicare con lei, ma la ragazza ha con sé un piccolo trasmettitore che utilizza per inviarvi dei messaggi che, ovviamente, vengono intercettati anche dal sistema computerizzato delle Piste Oniriche. Per concludere vittoriosamente la vostra missione è quindi essenziale acquisire la massima rapidità nell'effettuare le manovre, controllando sempre quello che sta succedendo e agendo di conseguenza.

I vari oggetti che proteggono il computer delle Piste Oniriche sono disegnati in modo stupendo, e le prime volte che giocherete a *Interphase* potrete divertirvi parecchio semplicemente inseguendoli, lanciandogli contro dei missili e cercando di capire la loro funzione. Non c'è quasi nulla messo lì per caso.



Interphase è un gioco tosto. Vi ci vorrà parecchio tempo e parecchio lavoro di strategia per riuscire a distruggere la Pista Master.



Lo schermo del tunnel. Dovrete sopravvivere per entrare nel sistema delle Tracce Oniriche.

Per i comandi di volo si utilizza il mouse. Muovetelo avanti o indietro, oppure premete e lasciate andare il pulsante, e potrete volare in avanti, all'indietro, accelerare, decelerare, inclinarvi a sinistra e a destra, o fermarvi. Vi ci vorrà un po' di tempo per abituarvi a questo metodo di controllo, ma in compenso ne ricaverete una sensazione di volo molto simile a quella dei simulatori di volo.

Al di là dei sistemi di sorveglianza video, che dovete eliminare.

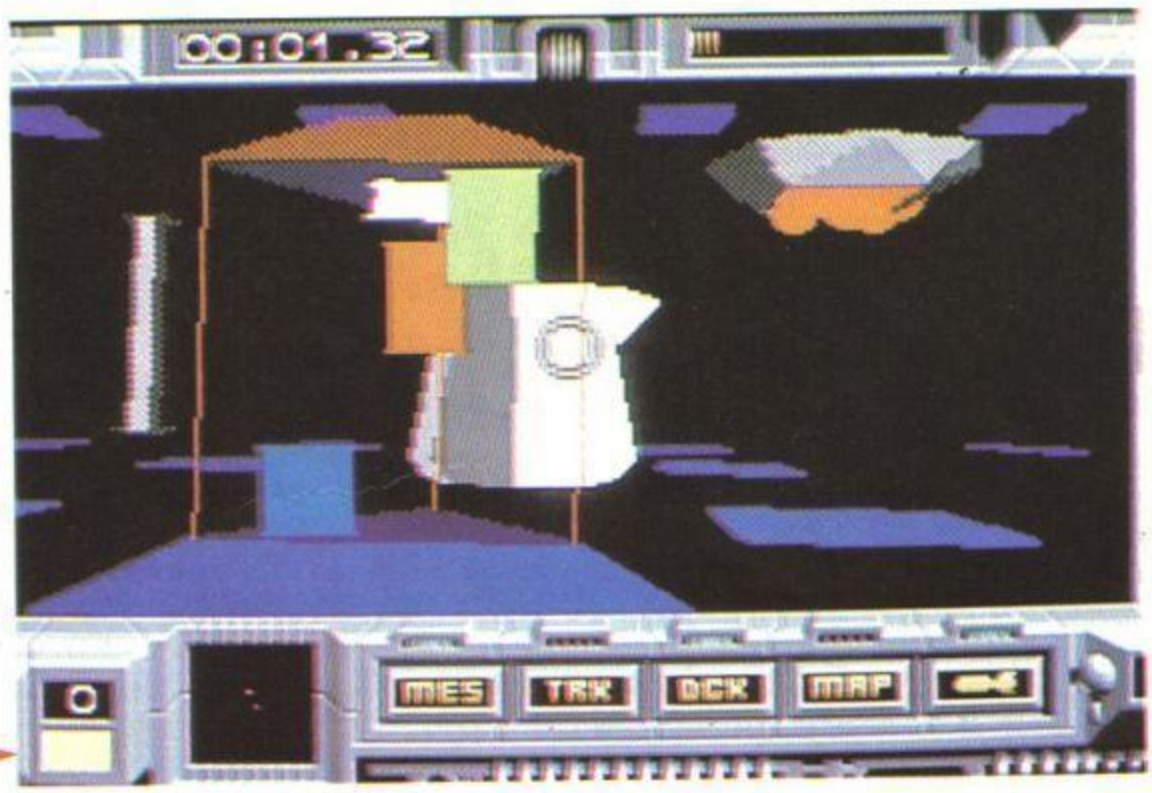
Gli schermi della mappa e delle informazioni sono una vera delizia. È possibile infatti zoomare alcuni oggetti che si trovano all'interno delle piste oniriche (come una telecamera di sorveglianza o una porta di sicurezza) e, cliccando il mouse, l'oggetto in questione vi viene mostrato in animazione 3D insieme ad ulteriori informazioni scritte che lo riguardano. Informazioni che in *Interphase* sono davvero indispensabili per ottenere dei risultati concreti. Gli schermi cianografici vi consentono inoltre di comunicare con la vostra ragazza, che è penetrata nel sistema e sta cercando di rubare la Pista Master che lo controlla per poterlo distruggere.

VERSIONE AMIGA

Un'ampia varietà di suoni campionati strani e misteriosi rende ancora più soprannaturale l'atmosfera del gioco. La grafica a vettori solidi è veloce, fluida, dettagliata e in continuo movimento.

GRAFICA	9	FATTORE QI	9
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 915



Un generatore: usatelo per fare il pieno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La porta di sicurezza per accedere al livello successivo.

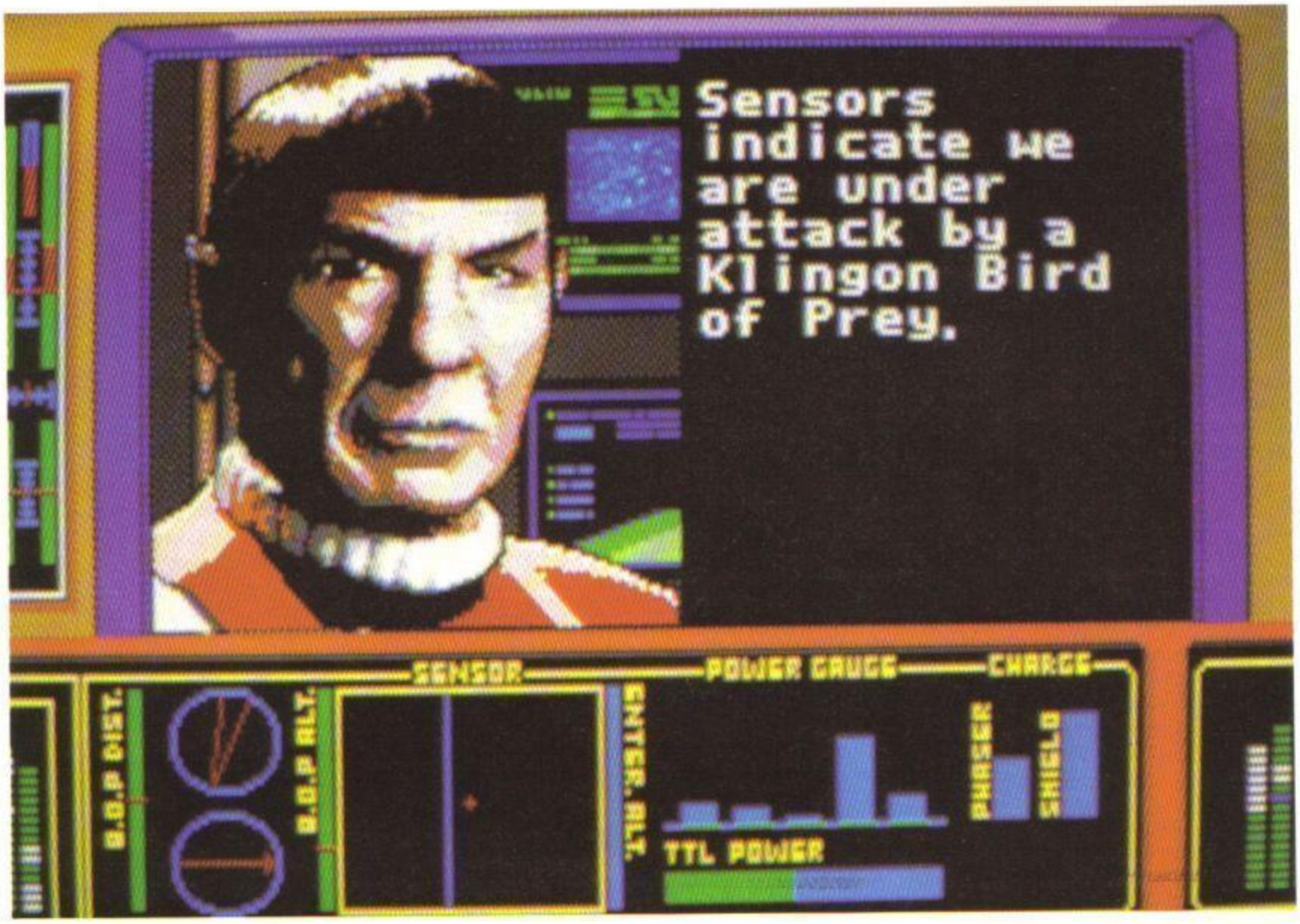
Sia *Damocles* che *Interphase* rappresentano uno dei migliori esempi di programmazione 3D realizzata finora per i giochi che girano su 16-bit. Sono il nuovo standard, *Starglider II* e *Interceptor* ormai fanno parte del passato. *Damocles* e *Interphase* vi offrono la possibilità di cimentarvi in una sfida strategica, impegnativa, e coinvolgente; entrambi saranno acclamati dalla critica; entrambi avranno lo stesso prezzo, ed entrambi saranno disponibili sul mercato quando leggerete queste righe. Su quale dei due varrà quindi la pena di investire i vostri risparmi? Quasi tutte le altre riviste di settore probabilmente eluderanno la risposta portandoli insieme sull'altare e facendovi capire, più o meno esplicitamente, che sarebbe meglio comprarli tutti e due. Questo però è un lusso che non tutti si possono permettere, quindi noi di K abbiamo deciso di non fare (convenientemente) gli struzzi, ma di mettere a confronto questi due capolavori. Beh, secondo noi il vincitore della sfida è *Damocles*. I motivi? Eccoveli: la conclusione del gioco è più aperta rispetto a *Interphase*. Non c'è un modo prestabilito per portare a termine la vostra missione - anzi, potete continuare a giocarlo e a divertirvi anche ignorando il fatto che la cometa sta per andare a schiantarsi sul pianeta Eris. *Damocles* infatti è pieno di segreti che scoprirete lentamente soltanto giocandolo a lungo. Capire come si gioca inoltre è più facile, anche se in quanto a difficoltà non ha nulla da invidiare a *Interphase*. Il confronto fra la velocità delle tecniche 3D è irrilevante, poiché in questo campo entrambi i giochi raggiungono un livello qualitativo inimmaginabile. Forse *Damocles* è leggermente più bello da vedere, ma questa è soltanto questione di gusto. Il motivo principale che ci induce a ritenerlo il migliore fra i due è comunque la sua struttura di gioco: più impegnativa, più coinvolgente e, decisamente, più appagante.

Le piattaforme girevoli che si trovano in alcuni incroci possono, ad esempio, essere manipolate per guidare il vostro partner nella direzione giusta. È consigliabile piuttosto cercare di fermare gli impianti di duplicazione che sfornano droidi in continuazione, e localizzare le fonti di energia per effettuare i rifornimenti. Particolarmente notevole il fatto che all'interno del computer delle Piste Oniriche quasi tutte le strutture e i sistemi di difesa hanno delle parti mobili. L'effetto che ne deriva è quello di una fabbrica che lavora a pieno ritmo. La realtà dei computer ovviamente è del tutto diversa, poiché chip e circuiti appartengono allo statico mondo dell'elettronica, ma a dispetto di tutto ciò il surreale mondo elettronico di *Interphase* è in perfetta sintonia con lo scenario del gioco, e riesce a convincere pur sfuggendo ad ogni comprensione. Interphase è un gioco veloce, incontenibile. Dovrete pensare in fretta, e avrete proprio l'impressione che il computer contro il quale state gareggiando debba fare esattamente la stessa cosa. La realizzazione di *Interphase*, come quella di *Damocles*, ha richiesto due anni di duro lavoro. I risultati però sono una grafica 3D delle più avanzate, nonché una struttura di gioco e una trama appositamente realizzate per offrirvi un divertimento longevo e impegnativo. Con *Xenon* e *Speedball*, *Interphase* è sicuramente uno dei titoli migliori sfornati dalla Image Works fino a questo momento, un titolo da raccomandare senza riserve a tutti i video giocatori che vogliono provare il brivido del combattimento aereo usando al tempo stesso il cervello.

68000
the ONLY name..
e dintorni...
PHILIPS COMMODORE
V. G. WASHINGTON, 91 - 20146 MILANO
TEL. 02 / 42.31.035
dalle 20.00 alle 10.00 FAX
NOVITA' PER AMIGA 500/1000 : HARD DISK AUTOBOOT 1.3/1.2
20-30-40-63 MEGABYTES
AMIGA 2000 VERSIONE 6.0 CON 1 MB CHIP VIDEO
L. 1.890.000
IVA COMPRESA NATURALMENTE
RICHIEDERE I CATALOGHI SPEDENDO L. 2000 IN FRANCOBOLLI
VASTISSIMA BIBLIOTECA SOFTWARE ORIGINALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



STAR TREK

La MINDSCAPE va dove nessuno è mai arrivato prima...

STAR TREK ha un passato incerto come computer gioco, il che è strano se si pensa che la storia di Star Trek è ideale: pensate a quello che si può costruire attorno all'astronave Enterprise e al suo equipaggio. La Firebird è responsabile del più clamoroso fiasco"trekkiano" di tutti i tempi, con un gioco che a metà sviluppo aveva cessato completamente di esistere - e che veniva lanciato sul mercato quattro anni dopo l'uscita del film al quale s'ispirava fra la totale indifferenza del pubblico.È di conforto quindi constatare che il potenziale di Star Trek è stato finalmente sprigionato dalla Mindscape con questo gioco, che esce sul mercato contemporaneamente *Star Trek V* - che tempismo per un computer gioco ispirato a Star Trek!

Il gioco segue fedelmente la trama del film - Sybox, un vulcaniano rinnegato, ha preso il comando dell'Enterprise e la sta dirigendo verso la Grande Barriera che protegge il centro della galassia (il luogo, dove secondo le leggende, giace nascosto ciò che per i vulcaniani è Sha Ka Ree, e per gli umani l'Eden). Malconcia e a corto di energia, l'Enterprise è inseguita da un vascello Klingon, che avanza a velocità warp predisponendo i suoi siluri per l'attacco. Interpretate il ruolo del Capitano T. Kirk, e la Federazione vi ha assegnato il compito di condurre tre Ambasciatori su un pianeta sicuro. Per riuscire quindi a compiere la missione dovete prendere delle decisioni molto rapide, interagendo con i membri del vostro equipaggio - Scotty, Uhura e il formidabile Spock. Il controllo avanzato dell'Enterprise non è cosa da poco, ma un grosso manuale simile a quelli dei simulatori di volo vi spiega a menadito l'uso dei vari sistemi operativi. Richiedono particolare attenzione i controlli chiave, cioè quelli dei sistemi d'attacco e di difesa, costituiti da phaser, siluri fotonici, e scudi protettivi. Il livello di energia e le cariche di ciascuna di queste armi sono indicate sul quadro di controllo principale dell'Enterprise con dei grafici a barre. Per ogni sistema vi è un metodo diverso di centrare il bersaglio e, se intendete far fronte a tutte le varie astronavi nemiche che attaccheranno l'Enterprise nel corso della vostra avventura, bisogna che ne impariate alla perfezione il funzionamento. Per essere sicuri dell'esatta portata delle vostre forze, prima di intraprendere un'azione potete controllare la condizione dei motori su vari display e ricevere informazioni sulla potenza di fuoco disponibile. Quando la situazione diventa veramente critica, Scotty o Spock in persona compaiono sullo schermo principale mettendovi in guardia contro ogni eventuale rischio o difficoltà. Il primo problema da affrontare è l'effetto di deriva vicino alla grande Bar-

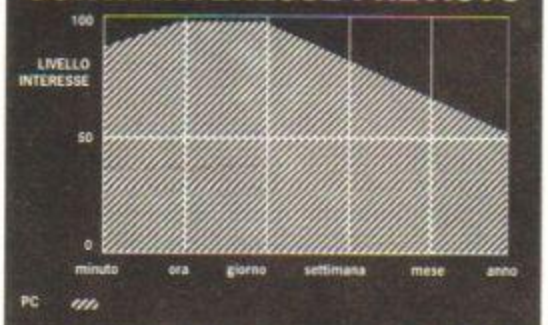
Come potete vedere la grafica sul PC rende davvero giustizia al gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	IMMINENTE
IBM PC	L49000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



È così coinvolgente che continuerete a giocarlo per un sacco di anni luce.

riera: con la pochissima energia disponibile a bordo, dovete fare in modo che l'Enterprise esca fuori indenne da una manovra attorno ad una distorsione dimensionale. Si tratta comunque di un'ottimo modo per imparare a manovrare l'astronave, visto che vi toccherà evitare una serie di cerchi concentrici, che si formano e si allargano sullo schermo creando un effetto tridimensionale. Se andate contro i cerchi, infatti, l'Enterprise rimarrà seriamente danneggiata.

Non tutto va male nelle distorsioni dimensionali, comunque, dato che nel vuoto vi può anche capitare di veder fluttuare dei cristalli di dilitio. Teletrasportati a bordo, questi serviranno a rifornire le vostre scorte di energia.

VERSIONE PC

In modo VGA, la grafica può competere con quella dell'Amiga e dell'ST, e perfino in EGA non è male. Comunque, indipendentemente dal vostro sistema, non vi deluderà perché la struttura di gioco è grandiosa - realizzata in modo tale da impegnarvi e divertirvi per ore. Un "must" per gli appassionati di Star Trek - e un gioco di strategia/simulazione spaziale molto divertente per tutti gli altri. L'unica pecca è il suono, ma per chi possiede

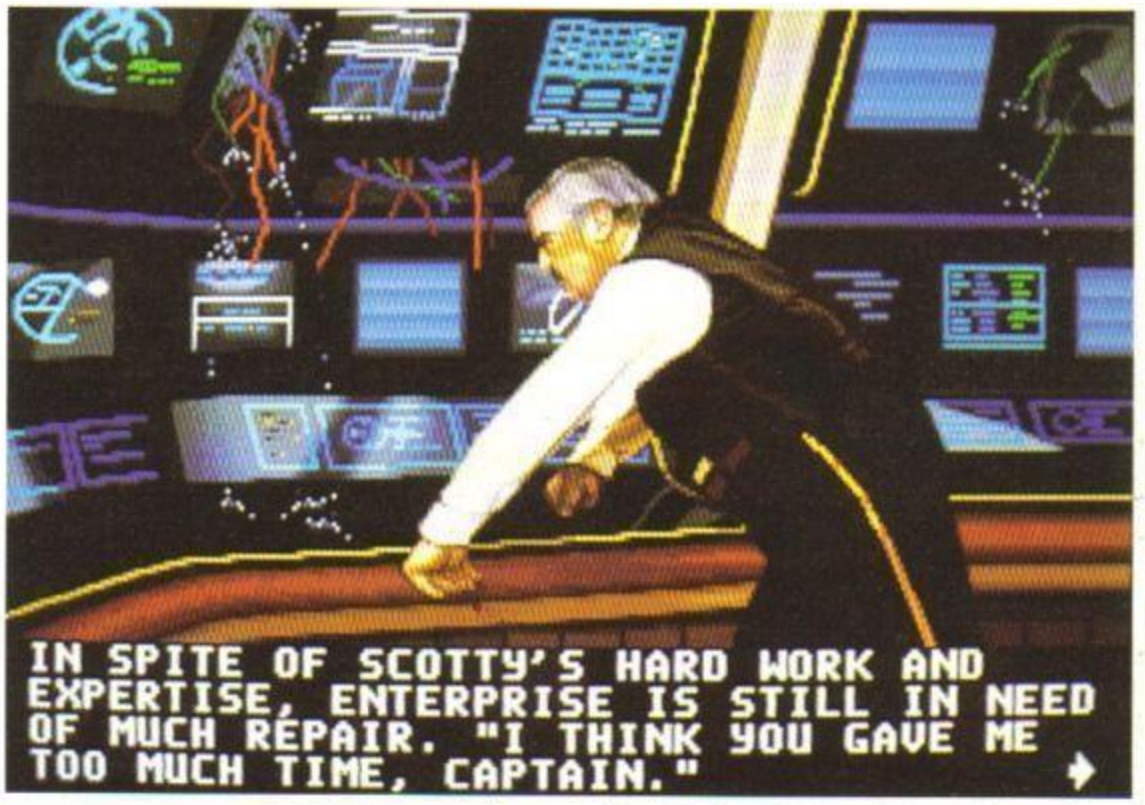
GRAPHICS	9	**IQ FACTOR**	9
AUDIO	7	**FUN FACTOR**	9

ACE RATING 935

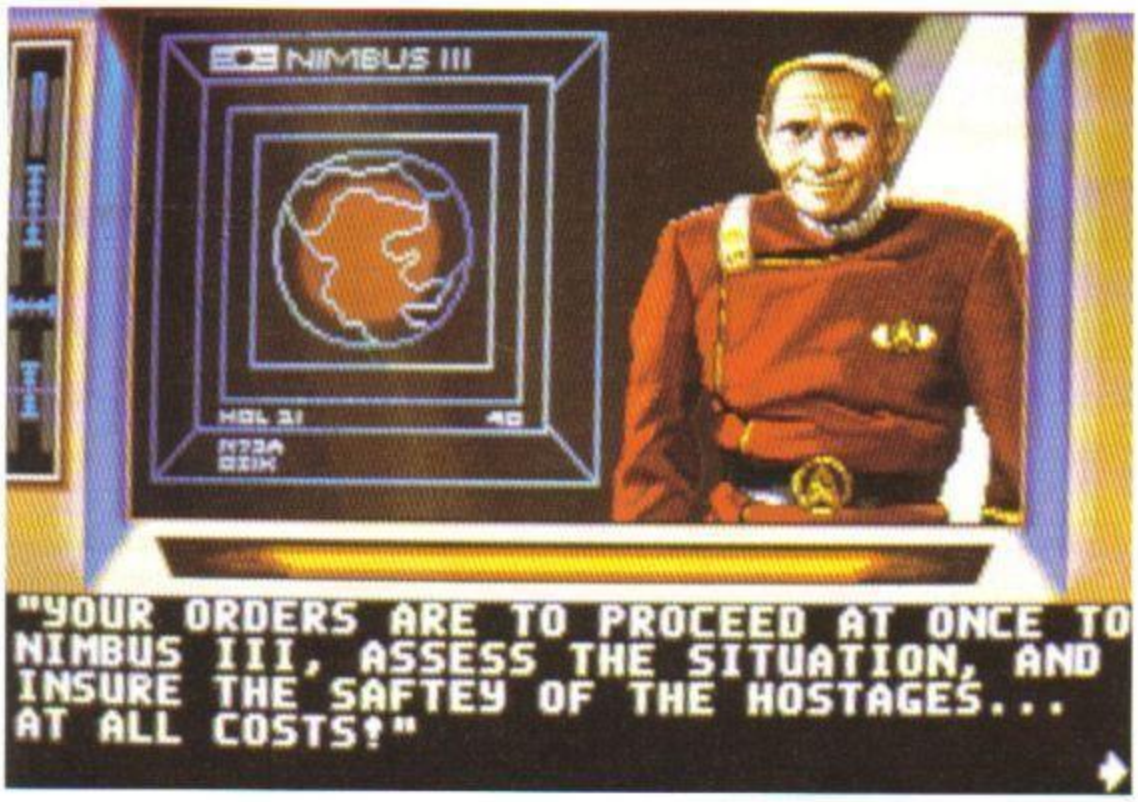
***Star Trek V* - La trama del computer gioco ispirato al film inizia a svilupparsi su schermo in un glorioso technicolor (in EGA in questo caso).**

L'azione del gioco comunque non si svolge tutta a bordo dell'Enterprise, il che vi risparmia dal doverne controllare in continuazione tutti i vari sistemi. Vi ritroverete infatti coinvolti in un combattimento corpo a corpo contro il Comandante Klingon Klaa sul pianeta di Sha Ka Ree. Klaa è un avversario duro - uno dei migliori Comandanti Klingon - ma invece di ucciderlo, dovete cercare di catturarlo per condurlo a bordo dell'Enterprise e fargli provare la "cordiale ospitalità" della Flotta Stellare. I Klingon dispongono di un'astronave molto più grossa dell'Enterprise. La Bird of Prey, infatti, è enorme ed è armata fino ai denti. Uno degli scherzi più brutti che vi può giocare è di circondare l'Enterprise con un Campo Minato a Gravità Planare, e soltanto un'efficace controllo delle armi, dei sensori, e della navigazione, vi consentirà di perforare il CMGP e di fuggire. Potete comunque esercitarvi in alcune delle manovre più complicate necessarie a superare questa sfida utilizzando l'opzione Simulatore di Missione. Uno degli aspetti migliori di *Star Trek V* è che riesce a darvi veramente l'impressione di essere al comando dell'Enterprise, cosa che mancava completamente nei giochi precedenti. Qui infatti potete effettivamente vedere i volti di Uhura, Scotty, e Spock e impartir loro molti più ordini che in passato. A Scotty, ad esempio, potete dare l'ordine Attendere (interrompi l'attività che stai svolgendo e rimani in attesa di ulteriori comunicazioni), Fuoco a Volontà, Attivare o Disattivare i Phaser, Alzare o Abbassare gli Scudi, Caricare i Siluri Fotonici, Controllo Danni (Riparazione Danni immediata) o Ripetere l'Ultimo Rapporto.

Un analogo livello di sofisticazione dei comandi è possibile anche nei confronti degli altri membri dell'equipaggio, e tutto questo riesce a farvi immedesimarvi col Capitano Kirk al punto che vi sentirete davvero responsabili della salvezza dell'Universo. Graficamente *Star Trek V* è straordinario. La qualità si nota fin dallo schermo introduttivo a scorrimento - che in perfetto stile adventure - crea l'ambientazione del gioco servendosi di quadri statici, e la si continua a notare fino in fondo attraverso l'animazione stessa. Forse il film non ha riscosso molti consensi fra la critica, ma la cosa non deve affatto preoccupare i fanatici di Star Trek che possiedono un computer, poiché questa è la migliore interpretazione realizzata finora. La Mindscape infatti esce vittoriosa da un'esperienza che altre case di software rimpiangono di aver fatto - e il suo gioco fa fare a tutti i suoi predecessori proprio una figura da... Klingon!



Non c'è niente da fare Capitano, i motori non riusciranno ad andare avanti così ancora a lungo..." Anche nel gioco, Scotty inizia a mettersi al lavoro con la sua solita esclamazione.



In contatto video, ricevete gli ordini dal comando della Flotta Stellare.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOUBLE DRAGON II

Il gioco della VIRGIN MASTERTRONIC due volte più duro del predecessore.

DOPO la conversione veramente infelice di *Double Dragon*, sembrava sensato che la Virgin si togliesse dalla testa di produrne il seguito. Sfortunatamente però si trattava di una licenza già acquistata, quindi eccolo qua.

Ancora una volta il duo conosciuto come Double Dragon si lancia a raddrizzare i torti e a salvare la gente facendo uso delle loro grandissime capacità di karateka per causare il maggior danno possibile alle bande che imperversano nelle strade. Nel loro repertorio vi sono calci a mezz'aria, una serie di pugni ed un colpo all'indietro assai cattivo che farà strabuzzare gli occhi al malcapitato che lo subisce, se capite ciò che voglio dire. Per cercare di salvare la propria pelle e la propria virilità, alcuni membri delle gang sono armati di pugnali, catene ed in certi casi di pistole. Fortunatamente i due fratelli possono raccogliere le armi lasciate dagli avversari atterrati e farne uso al posto dei pugni. Benché i pugni rimangano la mossa più efficace, la possibilità di fare ricorso ad altre armi aiuta a rompere la monotonia.

Un'altra caratteristica che contribuisce a valorizzare il gioco è una piccola routine che vi permette di scalciare il vostro partner. Sfortunatamente alcuni sosia dei fratelli Dragon compaiono di tanto in tanto sullo schermo confondendo le idee, con il risultato che spesso si finisce per colpire il personaggio sbagliato.

Ogni sezione ha il tradizionale scorrimento da sinistra a destra con un grosso tipaccio a fine livello (ed in certi casi più di uno) che farà del suo meglio per ridurre voi ed il vostro partner ad un ammasso di poltiglia sanguinolenta. Se avrete successo il drive si metterà in azione e vi ritroverete al livello successivo, dove incontrerete un analogo gruppo di avversari, forse fin troppo simile al precedente.

Le differenze fra *Double Dragon* ed il suo seguito nelle versioni arcade erano assai limitate: qualche sfondo e qualche sprite. Ma i cambiamenti che devono avere avuto luogo nelle versioni per computer devono essere stati enormi.

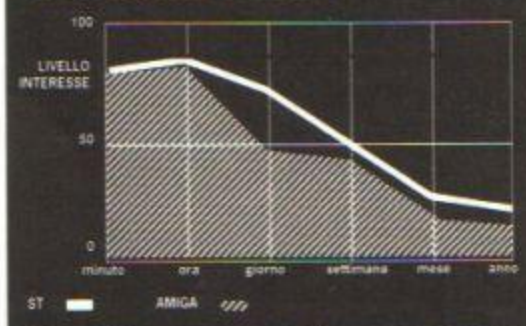
Fortunatamente la Virgin ha capito il potenziale che il gioco aveva per il mercato casalingo e sembra aver rimosso molti inconvenienti. La grafica è stata decisamente migliorata ed è ora più grande, definita e fluida. Anche quando lo schermo è pieno di figure l'azione difficilmente rallenta, ma è lo schema di gioco in sé stesso che si rivela essere uno dei punti deboli.

Una macchina arcade presenta alcuni ovvi vantaggi rispetto ad un home computer, perciò i titoli che appaiono nelle sale giochi saranno sempre due spanne sopra qualsiasi conversione. Nel caso di *Double Dragon II* il gioco arcade presentava degli sprite che si muovevano molto fluidamente, delle routine di animazione complesse e molto colore da gestire. Le versioni a 16-bit d'altro canto hanno dovuto ridurre l'uso del colore, tagliare alcune parti grafiche e non riescono a produrre un'azione veloce come quella dell'originale, facendo perdere molto di quella sensazione di frenesia che aveva contribuito a rendere il gioco un successo. È in casi come questo che si può dire che il gioco non è tanto una conversione quanto un rifacimento.

Quelli fra voi che non conoscono il gioco da bar dovrebbero dargli un'occhiata in quanto fornisce un mucchio di azione "picchiaduro", con una buona opzione a due giocatori. Tuttavia i fanatici del gioco arcade non dovrebbero rimanerne molto impressionati.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPECTRUM	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Divertente, ma manca di longevità, specialmente nell'opzione ad un giocatore.

VERSIONE AMIGA

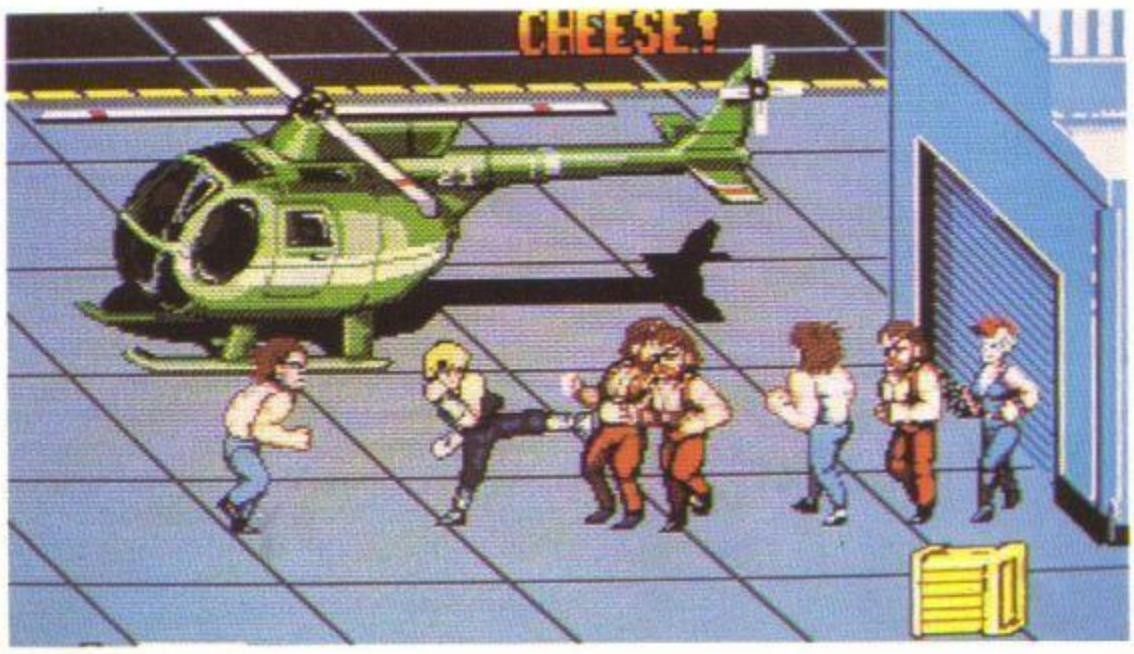
Il fatto di maggior rilievo è l'uso di tutto lo schermo. Questo serve a fornire una maggior verosimiglianza con l'arcade. Sfortunatamente, a causa della carente prospettiva degli sfondi, l'effetto voluto è un po' perso. A differenza del gioco arcade e della versione ST lo schermo scrolla solo verso sinistra.

GRAFICA 7 FATTORE QI 5
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K VOTO 720

VERSIONE ST

Delle due versioni visionate questa può vantarsi di essere la più vicina all'originale. La grafica è essenzialmente la stessa che nella versione Amiga, grande e colorata, sebbene gli sfondi siano diversi ed abbiano un bell'effetto prospettico. Un gioco che risulta decisamente migliore nella modalità a due giocatori.

GRAFICA 7 FATTORE QI 5
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K VOTO 725



In *Double Dragon* dovete tirare pugni, scalciare ed annoiarvi...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ERTA ABBONAMENTO OFFERTA ABBONAMENTO OFFERTA AI

11 K

AL PREZZO DI 9

- Due numeri **GRATIS**
- Niente code e attese all'edicola. K arriva ogni mese direttamente a **casa vostra**

- 11 numeri in edicola costerebbero **L.55000**, in abbonamento **L45000**
- Assicuratevi per un anno anteprime, recensioni, trucchi e notizie che vi offre ogni mese **K**.

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
notizie, poke, CIP, Tnt, recensioni, K-Giochi, anteprime, speciali, guide all'acquisto, crucikappa, galleria d'arte, pagine gialle, budget, nuove versioni.....

OFFERTA DI ABBONAMENTO

Mi abbono a partire dal numero.....del mese di.....

nome..... cognome.....

via.....

cap .....città..... prov .....

firma .....

spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n°50142207 o vaglia o assegno intestato a:
Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARD DRIVIN'

La DOMARK sorpassa la concorrenza

FRA i numerosi giochi di guida arcade usciti quest'anno, *Hard Drivin'* della Tengen è quello che ha avuto più successo grazie al realistico metodo di controllo dell'auto.

Evitando di sprecare gran parte del codice di programmazione per realizzare gli effetti grafici dei fondali e uno scenario brillante, la Tengen ha fatto di tutto perché l'auto risponda ai comandi come in una vera simulazione di guida.

Il risultato di questo tipo di approccio è stato quello di creare un gioco visivamente molto semplice, che presenta disegni geometrici e veicoli dalla forma rigida e squadrata. La lacuna grafica che può essere messa in conto ad *Hard Drivin'* è tuttavia ripagata più che largamente dalla struttura di gioco.

Vi trovate alla guida di una auto sportiva velocissima e gareggiate contro numerosi veicoli su uno dei due circuiti disponibili.

Il circuito acrobatico presenta tre prove difficili ma eccitanti: il Salto del Ponte, il Cerchio della Morte e il Pendio. Inoltre, questa è la parte del gioco che risulta più ricca di azione e... di cadute. Per superarla con successo, dovete imparare ad affrontare queste tre prove alla velocità e nel modo corretto, e vi assicuro che vi ci vorrà un bel po' di pratica prima di riuscirci.

Anche il controllo del volante inizialmente può risultare piuttosto difficile ma, in confronto ad altri giochi di guida che utilizzano un metodo di controllo irrealistico come il joystick, *Hard Drivin'* riesce a darvi la sensazione di guidare veramente. Se muovete lo sterzo bruscamente e vi ritrovate fuori strada, quando cercate di rientrare in carreggiata è facile che vi capiti di sterzare troppo andando così a finire nella direzione opposta. Per diventare degli assi di *Hard Drivin'*, bisogna comunque diventare molto bravi anche nell'effettuare le derapate.

Queste sono divertentissime, e nella prova del Pendio possono rivelarsi particolarmente vantaggiose.

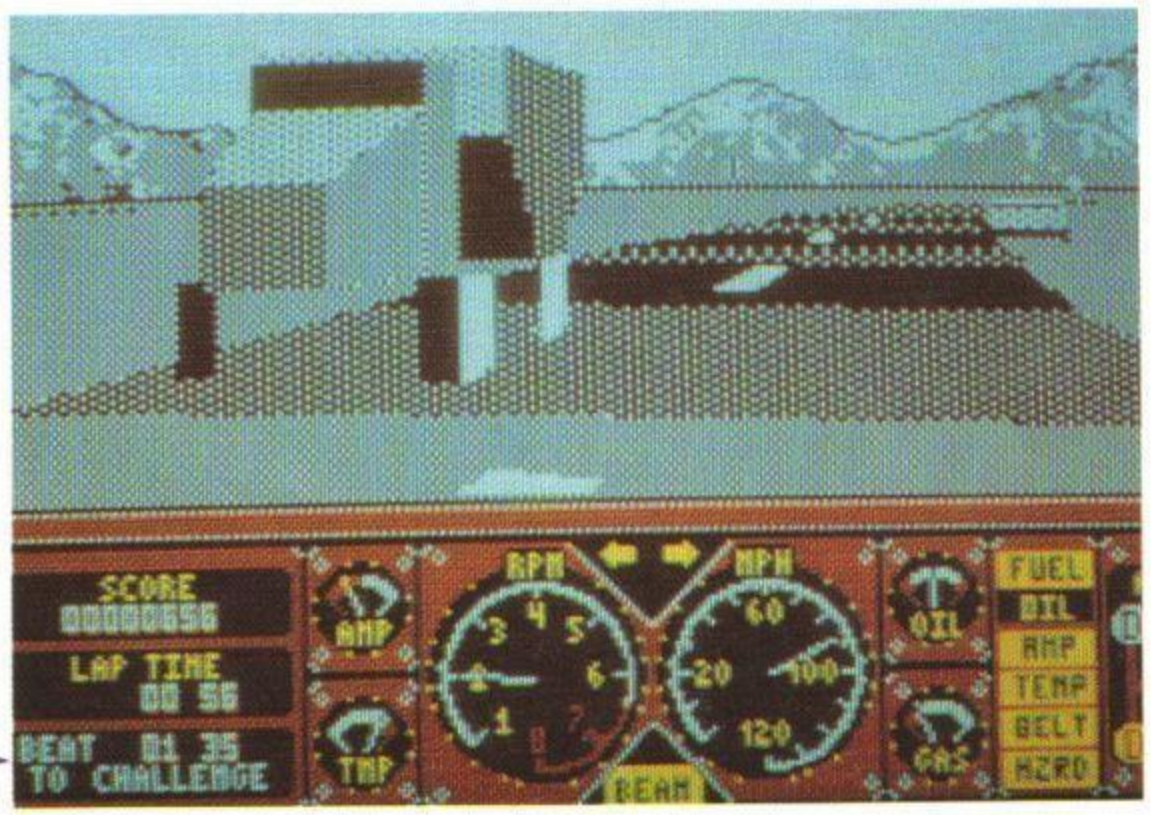
Il computer vi aiuta a mantenere il controllo del volante e dell'acceleratore con una serie di suggerimenti su schermo. Quando, ad esempio, perdete il controllo dell'auto e poi vi ritrovate a guidare nella direzione sbagliata, il computer ve lo fa notare. A causa della sensibilità dello sterzo c'è infatti una freccia direzionale che si muove lentamente verso destra, o verso sinistra. Tenetela centrata e rimarrete più o meno sulla giusta traiettoria.

Un'altra caratteristica molto utile di *Hard Drivin'* è il replay degli incidenti che vi fa rivedere l'azione come se vi trovaste fuori dall'auto (mentre normalmente il gioco è visto in soggettiva dal posto di guida). Questo tipo di sequenze risulta particolarmente spettacolare, soprattutto quando precipitate dal Giro della Morte perché l'avete preso a velocità troppo elevata. Ma non si tratta soltanto di una questione di puro divertimento, poiché tutto ciò vi consente di fare degli esperimenti per capire le prestazioni dell'auto.

Hard Drivin' vi offre la possibilità di scegliere fra il controllo del cambio automatico e quello manuale. Il primo vi permette di concentrarvi maggiormente sulle prove acrobatiche e sulla corsa, ma una volta entrati nella dinamica del gioco potreste facilmente decidere che un vero uomo usa le marce.

Quando accelerate, le strisce bianche tratteggiate al centro della strada iniziano presto a scorrere veloci sotto la vostra auto proiettata in avanti. La sensazione della velocità è resa ancora più convincente dal fatto che potete vedere la strada

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L15000c	USCITO
AMSTRAD	L15000c	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
ARCHIMEDES	prezzo nc	IMMINENTE



Versione Spectrum

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Versione ST
Lo schermo del replay dell'incidente sul giro della morte. Il guidatore l'ha preso troppo lentamente per riuscire a superarlo.

Versione ST
La veduta in soggettiva del giro della morte. Schiacciate l'acceleratore, tirate un respiro profondo, chiudete gli occhi e... via!

VERSIONE ST

Una conversione del coin-op originale della Tengen quasi perfetta. C'è la velocita, la musica, le derapate e perfino gli effetti sonori. Senza dubbio uno dei migliori giochi di corsa attualmente disponibili per l'ST.

GRAFICA 9 FATTORE QI 9
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 9

K-VOTO 937

VERSIONE SPECTRUM

Il display principale è monocromatico. Ciononostante, la grafica è molto dettagliata e la strada scorre abbastanza velocemente da risultare realistica anche se, c'era da aspettarselo, si muove un po' a scatti. Grazie all'abilità dei programmatori, tutti gli elementi principali della struttura del gioco originale, compreso il replay degli incidenti, sono stati inclusi in questa versione, dimostrando ancora una volta che anche un coin-op avanzato può essere convertito su Spectrum. Una simulazione di guida per Spectrum di prima categoria.

GRAFICA 8 FATTORE QI 9
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9

K-VOTO 921

da una prospettiva molto bassa, proprio come se vi trovaste nell'abitacolo di una macchina sportiva.

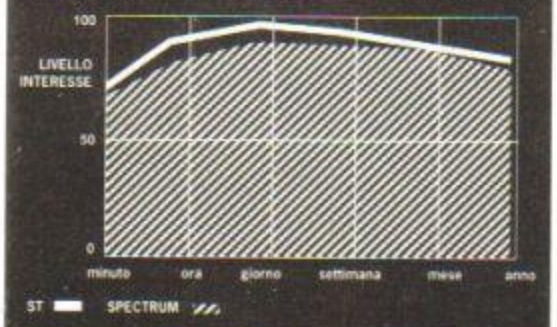
Passando i vari posti di controllo che si trovano sui due circuiti prima del tempo limite si vincono dei secondi extra e, se siete abbastanza veloci, potete anche misurarvi con la Phantom Photon (un'auto controllata dal computer) sul circuito acrobatico.

La Phantom è un avversaria molto abile, che parte sparata fin dall'inizio; affrontarla è una sfida per guidatori avanzati ma vale proprio la pena di farlo.

Hard Drivin' comunque fa presa per il puro gusto di correre (sorpassando le altre macchine) e per la sensazione di velocità che riesce a farti provare. Le prove del circuito acrobatico sono solo le ciliegine sulla torta, perché in sostanza la parte più interessante del gioco rimane la corsa.

Hard Drivin' sembra dunque possedere quella capacità di avvincere il giocatore che manca agli attuali giochi di guida da bar. La Domark è riuscita a mantenere questa capacità anche nella versione per home-computer. Un gioco che senza dubbio è destinato a diventare uno dei più grossi successi di questa casa di software - e che probabilmente passerà in testa a tutti gli altri giochi di corsa natalizi.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Potenzialmente è un titolo che non vi dovrebbe mai stancare, ed è facile che diventi il gioco di guida preferito di molte persone... anche sulla lunga distanza.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUTURE WARS

Una grande avventura grafica francese dalla DELPHINE

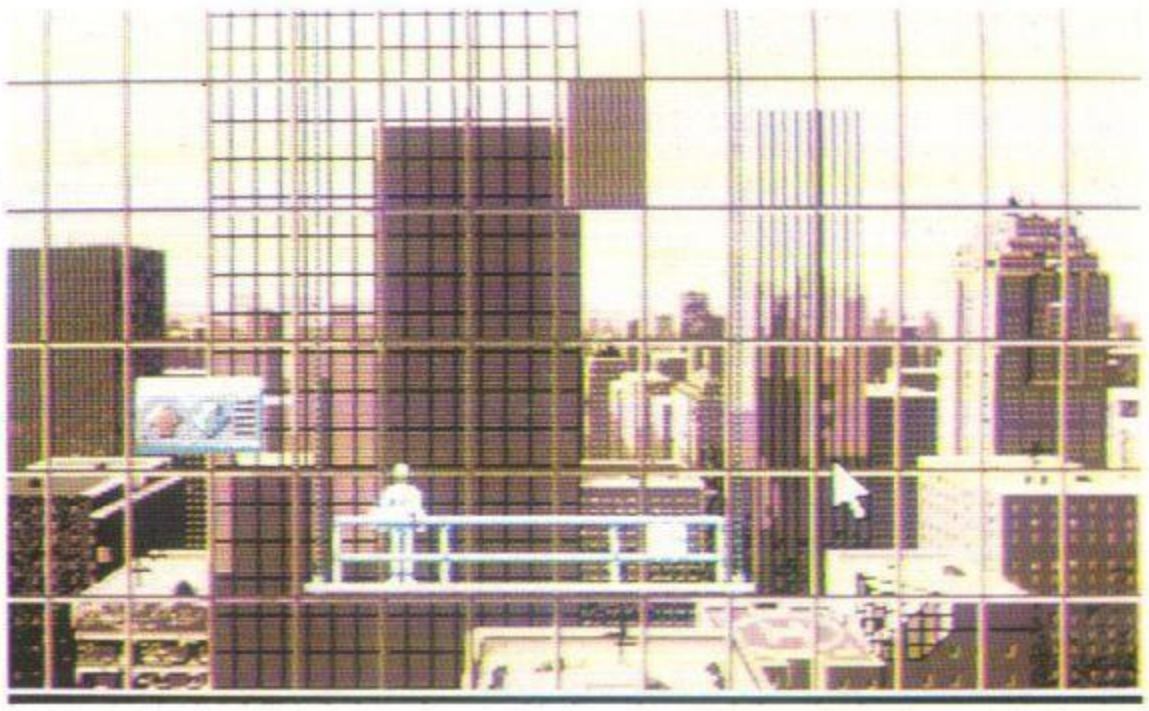
GLI adventure hanno recentemente visto un revival, ma forse non del tipo che tanti avventurieri veterani auspicavano. L'avventura testuale sembra essere definitivamente morta (o perlomeno nessuna delle principali ditte di software ha intenzione di pubblicare giochi di questo tipo in futuro). Quando una ditta del livello della Level 9 (che già aveva fatto notevoli concessioni ai fan della grafica) fa i bagagli ed abbandona un genere per la quale era rinomata, è chiaro che spira aria di cambiamento.

La tendenza generale mostra schermate grafiche sempre più complesse e modi più semplici, sebbene più sofisticati, di interagire con il gioco rispetto ai vecchi classici adventure. Questo può forse non sorprendere, data la diffusione di computer come l'ST e l'Amiga, due macchine che vantano un potente processore, grandi quantità di memoria a disposizione e gestione avanzata della grafica.

Ditte come la Sierra-On-Line hanno aperto la strada con titoli celebri (e celebrati) come *Leisure Suit Larry*, *Police Quest* e *Space Quest*. Tutti questi giochi sono caratterizzati dal loro pesante affidarsi a sfondi dettagliati, sequenze animate e uso del mouse per utilizzare i comandi più comuni, comprese le routine di caricamento e salvataggio dei giochi. Comunque, i giochi Sierra non hanno mai definitivamente divorziato dagli adventure di tipo testuale e nonostante i loro parser siano molto sofisticati, cosa che semplifica molto il compito del giocatore, è ancora necessario spiegare alla macchina quali saranno le azioni del personaggio per mezzo di frasi composte dalla tastiera.

A prima vista questo adventure grafico della ditta francese Delphine Software - tutto tradotto in italiano dalla Lago - è molto simile agli adventure Sierra. Ma la rassomiglianza è solo superficiale. Una differenza che si nota subito è la qualità superiore sia della grafica che del sonoro. Non si limitano ad essere buoni: sono eccellenti. La stessa cosa può essere detta di molte delle sequenze animate che costellano particolari momenti del gioco. L'attenzione per i dettagli, specialmente nella presentazione, è portata all'estremo.

Per esempio, invece che utilizzare menu, riquadri testuali ed altre amenità che ostruiscono gran parte dello schermo, le informazioni sono presentate a caratteri bianchi su sfondo translucido grigio. In questo modo è possibile vedere le schermate grafiche sottostanti.



Impressionante, vero? Ed è solo la schermata d'apertura. Il gioco contiene molto altro ancora.

Il movimento si ottiene muovendo l'indicatore del mouse sul luogo in cui si desidera spostarsi e cliccando il pulsante. L'eroe, un pulitore di vetri, si porta quindi la locazione indicata. Quando tentate di fargli compiere altre azioni scoprirete la bellezza e l'economia del sistema *Cinematique* utilizzato per creare il gioco: nessun bisogno di digitare parole!

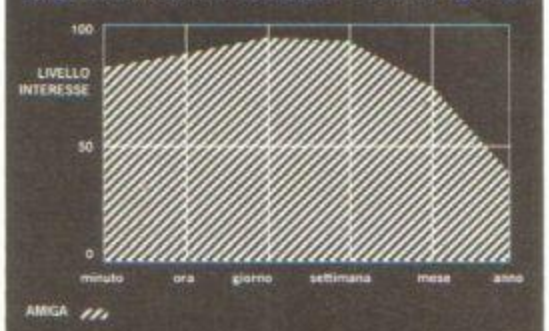
Cliccando il pulsante sinistro del mouse richiamate un menu di comandi standard: ESAMINA, PRENDI, INVENTARIO, ADOPERA, USA e PARLA. Una volta selezionata l'opzione desiderata, dovete muovere l'indicatore del mouse sulla persona o sull'oggetto su cui volete che il comando abbia effetto. Per esempio: se in un adventure standard vi trovate a dover digitare "APRI LA PORTA BLU", con il sistema *Cinematique* vi basta selezionare il comando ADOPERA e cliccare quindi sulla porta blu.

Ci sono numerosi vantaggi legati a questo sistema. In primo luogo non dovrete più stare a scervellarvi per trovare la parola giusta da impiegare, ed in secondo luogo, a meno che non siate un dattilografo professionista, questo metodo è molto più rapido. Un altro beneficio non immediatamente apparente è che esiste un limitato numero di combinazioni di comandi e oggetti/persone, così anche se non riuscite a risolvere un problema logicamente, potete farcela prima o poi a forza di tentativi (so che a questo punto i puristi volteranno pagina disgustati!). Questo significa che l'avventura si rivela molto meno frustrante rispetto ad altre, e questo per la gioia dei novizi.

Il nucleo della trama risiede nel tentativo di impedire il realizzarsi di un piano alieno che permetterà ad esseri extraterrestri di conquistare la terra nel 43° secolo. Siete stati involontariamente coinvolti in questa confusa serie di eventi. Senza scampo, siete catapultati in diverse zone temporali nel tentativo di fermare il diabolico piano degli alieni. Ciò garantisce abbastanza problemi e varietà grafica da tenere la maggior parte dei giocatori occupati e felici per un bel po'.

Pur comprendendo che *Future Wars* non attirerà molto i puristi dell'arte dell'avventura, ha il grosso pregio di rendere questo genere di giochi accessibile a molti neofiti. È un gioco divertente che si presenta ottimamente e non è per nulla superficiale. Lo raccomando caldamente se quello che cercate è un adventure un po' diverso.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Vi ci vorrà un po' per entrare nel vivo, ma non sarete delusi. Non dovreste metterci molto a risolverlo, però.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	FEBBRAIO
FutureWars è in vendita presso la SOFT MAIL		

VERSIONE AMIGA

In *Future Wars* non troverete la grafica approssimativa che potreste aspettarvi visti gli adventure del passato. Al contrario, la grafica è superba, il sonoro stupefacente e l'animazione dettagliata. Il sistema *Cinematique* fa buon uso del mouse e delle capacità grafiche dell'Amiga. Un prodotto veramente degno di lode.

GRAFICA 9 FATTORE QI 8
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8

K-VOTO 910

La LAGO/SOFT MAIL distribuisce in esclusiva FUTURE WARS nella versione italiana con testi e manuale tradotti integralmente.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AVVENTURE FRANCESI

La Delphine è una giovane software house (solo un anno di vita) nata da una costola della casa discografica Delphine Records. Dopo aver prodotto due giochi ha messo a punto un nuovo sistema per creare adventure grafiche chiamato Cinematique. Abbiamo incontrato Paul Cuisset, software manager della società e autore indipendente e Michail Spoartouch, responsabile marketing e promozione nell'attrezzatissimo studio MIDI della Delphine, quello in cui viene realizzato tutto il sonoro dei giochi, oltre naturalmente ai dischi.

Raul, il protagonista del prossimo gioco della Delphine, a prua della nave.

"L'idea è nata così" - inizia Michail - "Jean Budlot, che è l'autore delle musiche e che è anche uno dei produttori della Delphine Records, si era appassionato di giochi elettronici e aveva un Amiga. Un giorno è andato dal big boss Paul De Seville e gli ha detto 'perché non facciamo una società di edizione di giochi informatici?'. Da parte nostra, io e Paul Cuiset, ci occupavamo già di elettronica e avevamo fatto alcuni giochi tra cui la versione ST di ***Space Harrier*** *per la Elite. Le disavventure seguite a questo lavoro che non ci è mai stato pagato (scrivilo pure, bisogna dire che ci sono delle società che lavorano seriamente e altre che non lo fanno, o non lo fanno più) ci avevano deluso: non ne potevamo più di lavorare senza essere pagati o pagati poco. Ma quando si è piccoli è difficile diventare editori e quindi, quando De Ville mi ha contattato per informarsi un po' meglio di quello che stava succedendo nel mondo del gioco elettronico, siamo velocemente venuti a un accordo ed è nata la Delphine Software. Insomma, qualcuno cercava qualcuno e ci siamo incontrati. Il nostro primo prodotto è stato* ***BioChallange****, poi abbiamo fatto* ***Castle Warrior****. Ma se volevamo riuscire in questo mercato non era sufficiente fare semplicemente un "buon gioco", bisognava trovare un altro stile che fosse di altissima qualità perché è questo che fanno società come Electronic Arts, Cinemaware, Mirrorsoft. È così che Paul ha inventato il sistema Cinematique e il primo gioco a uscire con questo sistema è stato* ***Future Wars****.*

In che cosa consiste esattamente il sistema Cinematique?

Paul- Cinematique è un programma di sviluppo che consente di scrivere altri giochi. È essenzialmente un linguaggio di programmazione che abbiamo creato per poter usare delle routine più veloci, già testate, affidabili che possono aprire i giochi di avventura a tutto ciò che fanno i giochi di azione-arcade: avere grafica più bella, maggior velocità, utilizare una musica con dei suoni migliori, cosa molto importante, animazione più veloce. Il sistema gestisce grafica, sonoro, parole e azione come una specie di linguaggio che tratta le informazioni in multitasking e consente di fare tre o quattro cose contemporaneamente. È un po' come un interprete che ci evita di dover riprogrammare ogni volta tutte le routine e che è passibile di continui miglioramenti, quali gestire dei dialoghi in modo che si possa interagire con i personaggi che si incontrano nel gioco, che potranno anche spostarsi autonomamente, quasi ad avere vita propria.

Paul, Michail e Jean nello studio Midi della Delphine.

Il vostro sistema di adventure è stato da più parti comparato a quello della Sierra e della Lucas Film. In che cosa, secondo voi, differisce il Cinematique dagli altri?

Michail - Il sistema Sierra è molto buono e ha avuto molto successo, ma secondo me per entrare veramente nel gioco, bisogna essere un esperto di giochi di avventura. Con il Cinematique non bisogna mai digitare sulla tastiera: tutti i comandi si danno con il mouse. È molto facile: vuoi salvare un gioco apri il menu e clicchi sui due tasti, vuoi fare un'azione clicchi sul tasto destro, vuoi far apparire un menu, prendere un oggetto, esaminarlo clicchi sul bottone sinistro. Il sistema Lucas è simile al nostro ma è ancora un po' più complicato. La differenza è che abbiamo semplificato al massimo, in modo da raggiungere un pubblico più ampio: i fan dei giochi di avventura saranno contenti ma non vedranno molto la differenza, chi invece ama anche i giochi di azione trova un sistema più facile e appassionante.

Cosa vuol dire lavorare per il mercato francese?

Michail- In Francia da un paio d'anni c'è un fenomeno diffuso di creatività, c'è molta gente che lavora e fa cose originali, ci sono società che cercano di creare uno "stile francese", non ci sono molte riprese di giochi esistenti ma si cerca di accostarsi a giochi dalla trama ricca, come i giochi di avventura o di ruolo, I giochi arcade suscitano meno interesse, e poi gli inglesi sono molto più forti in questo settore.

Paul- Il mercato francese è un mercato più maturo. In Inghilterra il grosso del pubblico va dai 10 ai 26 anni mentre qui è facile vedere persone di 40-50 anni appassionate di giochi, informate su tutte le novità, che entrano nei negozi e comperano, forse con una maggiore disponibilità economica. La media d'età è più elevata, le macchine sono più sofisticate e quindi la richiesta è di un gioco che sia un po' più che un semplice spara-e-fuggi. Il mercato è anche molto più strutturato: le società inglesi sono quasi tutte rappresentate, la pirateria sta diminuendo grazie anche all'abbattimento dei prezzi, abbiamo molti distribuitori e buone riviste. Il mercato sembra diventare solido e molte società francesi stanno ora aprendosi al mercato straniero.

Quanto vende un gioco quando vende bene?

Michail- Dipende dal sistema. Noi non facciamo giochi per Amstrad (anche se c'è ancora un parco installato di 7/8000 macchine), facciamo giochi solo per Atari, Amiga e PC. Se riuniamo Atari e Amiga un buon titolo vende 10/12000 copie in Francia e con l'Europa possiamo vendere circa 20.000. Solo due o tre giochi hanno fatto questi numeri. Un grosso successo arriva a fare 30/40000. Ci sono anche le eccezioni, come ***Populus*** *che ha fatto 70.000 copie, ma in generale il mercato europeo è ancora piccolo comparato a ciò che si fa in America o Giappone dove si raggiunge facilmente il milione di copie, è un mercato che dovrà ampliarsi. E naturalmente la pirateria è un problema: è per quello che i giochi su consolle vendono così tanto perché sono su cartuccia. L'unica soluzione alla pirateria è di fare dei giochi come i nostri, dove c'è bisogno delle istruzioni altrimenti è difficile progredire. Le vendite che facciamo non sono sufficienti rispetto al mercato: se con* ***Future Wars*** *venderemo 30000 copie saremo contenti ma sicuramente c'è molta più gente che lo gioca.*

Quale sarà secondo voi la direzione di sviluppo del software-gioco?

Paul- La nostra idea è di fare del cinema interattivo. Speriamo che di qui a qualche anno potremo dire: "è uscito il nuovo Delphine è come un film, guardiamolo". In Future Wars si è come in un film di cui si è l'eroe: c'è uno scenario, un mistero da risolvere, delle cose inattese. L'avvenire è di avere dei giochi che sono dei film: belli graficamente e molto animati, appassionanti come un film ma si interverrà invece che essere solo spettatori. Probabilmente la tecnologia dei videodischi permetterà di sviluppare ancor più queste possibilità. Noi non abbiamo ancora lavorato con i CD ma crediamo che saranno la punta di combattimento e, facendo parte della Delphine Records, potremo avere degli accessi facilitati a questo mercato.

Michail- Il nostro futuro più specifico è quello di sviluppare la serie dei giochi Cinematique di cui ***Future Wars*** *è il primo. Ci saranno quindi due collezioni firmate Delphine Software: la prima, quella Cinematique, saranno giochi di avventura animati e l'altra dei giochi di azione pura.*

Quali sono i vostri giochi preferiti?

Paul- ***Lesure Suit Larry****.*

Michail- Io invece ho sempre preferito di più i giochi di azione ma da quando lavoriamo a questo sistema mi sono avvicinato anche ai giochi di avventura. Attualmente gioco molto a ***Indiana Jones****,* ***Xenon II****,* ***Arkanoid*** *e poi amo molto il Golf di* ***LeaderBoard****.*

State già pensando a un nuovo gioco?

Paul- Si, non gli abbiamo ancora dato un titolo perché forse prendiamo dei diritti da un libro o da un film. Sarà ancora un gioco Cinematique, il protagonista si chiamerà Raul e il gioco è un'inchiesta poliziesca che si svolge su una barca: ci saranno molti più dialoghi e interazione con i personaggi. Forse usciremo in febbraio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GHOULS 'N' GHOSTS

Mostri e fantasmi si aggirano alla U.S. GOLD

GHOULS 'N' GHOSTS is è il seguito di *Ghosts and Goblins*, uno dei giochi più belli realizzati finora dalla Capcom. Simile a una favola dei Fratelli Grimm, con tanto di cavaliere dalla armatura fulgente, principessa da salvare, incantesimi, spaventosi zombie e altri demoni divoratori di cadaveri, *Ghosts and Goblins* era davvero una cosa fantastica.

A prima vista il seguito sembra uguale all'originale - in realtà è molto più difficile. Forse i cinque livelli che dovete superare prima dello scontro finale con Lucifero e della conseguente liberazione della principessa, vi sembreranno poca cosa, ma già dal primo livello, quando incomincerete a perdere delle vite senza aver fatto grandi progressi, vi accorgerete che questo è un gioco veramente tosto.

All'inizio della vostra missione, siete armati di un numero illimitato di dardi che potete utilizzare contro i cattivi che tentano di ostacolare la vostra avanzata, mentre procedete velocemente da sinistra a destra. Se riuscite ad afferrare i bonus contenuti nella cassa del tesoro che compare occasionalmente sullo schermo, potete sostituire i vostri dardi con una scure, una bomba a orologeria, uno scudo o un coltello.

Il gigantesco leone dorato impedisce al cavaliere l'accesso al 3º livello. Eliminarlo non è tanto facile, perché ha la cattiva abitudine di saltare per tutto lo schermo.

Il bonus migliore è l'armatura magica che vi rende temporaneamente invincibili. Ma fate attenzione alle casse del tesoro: da alcune di esse può anche saltar fuori un mago che vi trasforma in un'anatra. E vi assicuro che non è affatto divertente, quando si ha una principessa da salvare e una mezza dozzina di zombie alle spalle.

Se riuscite a superare entro il tempo stabilito il pugile folle che incontrate a metà del primo livello, vi ritroverete davanti al guardiano di fine livello: un demone dal lungo collo che sembra avere un insaziabile appetito per le vostre frecce o per le vostre scuri. Se riuscite a sconfiggerlo, il demone lascia cadere la chiave che vi consente di accedere al livello successivo.

Il secondo livello non è una sorta di sparatutto come il primo, ma piuttosto un gioco di piattaforme. Delle funi intrecciate insieme a mo' di scala costituiscono i ponti che dovete

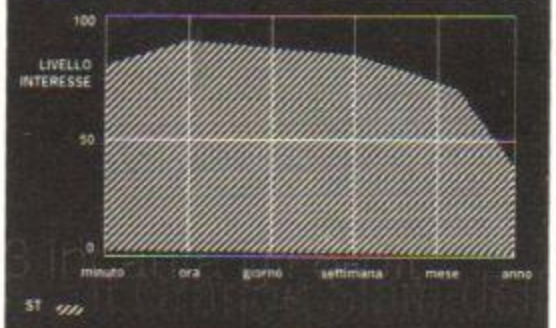
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Continuate a bersagliare il cavaliere gigante finché non lascia cadere la chiave per aprire la porta d'accesso al secondo livello.

Adesso che avete la chiave fate attenzione: il secondo livello è ancora più pericoloso del primo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Una conversione arcade estremamente difficile. Vi ci vorrà molto tempo per imparare a giocarlo veramente bene.

VERSIONE ATARI ST

La grafica luminosa e colorata è esaltata dall'utilizzo dello sfondo nero. Il gioco è praticamente identico al coin-op della Capcom . Veloce ed indimenticabile nella giocabilità. Accurato utilizzo degli effetti sonori e un ottimo motivo realizzato su ST per questo arcade di prima qualità..

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 8
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 9

K-VOTO 905

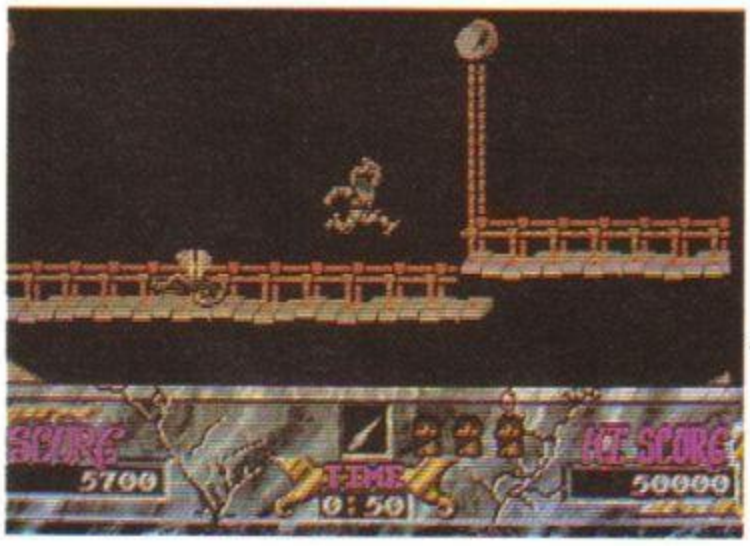
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c • L29000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO

attraversare senza mettere i piedi in fallo, per evitare di cadere in una fossa piena di famelliche lumache giganti e di orripilanti vermi. Se ci finite dentro, potete ritornare sul ponte effettuando un salto, ma per far ciò bisogna essere molto abili con il joystick. La fossa infatti si muove in continuazione e voi non avete un appoggio molto stabile, quindi dovete prima fare un piccolo salto verso l'alto, e poi cambiare velocemente direzione.

Se riuscite a sopravvivere a questo livello e ad avanzare nei tre livelli successivi, vi iniziate a rendere conto che il vostro successo dipende dalla velocità. Il cavaliere dev'essere mosso costantemente in avanti - non solo per evitare i fantasmi e gli altri demoni che spuntano in continuazione fuori dal terreno, ma anche perché c'è da tener presente il fattore tempo. È probabile infatti che girovagando troppo a lungo in un livello, finisca col comparirvi davanti la scritta "Run out of time".

L'aspetto che rende *Ghouls 'n' Ghosts* di gran lunga superiore alle dozzine di avventure arcade "con principessa da salvare" uscite finora è la grafica. I dettagli del cavaliere, degli zombie e dei demoni, la loro animazione e i fondali, ne fanno un gioco arcade molto bello. Quando entrò per la prima volta nelle sale giochi tutti si voltavano a guardarlo, e ogni versione per home-computer che abbiamo visto finora ha saputo mantenere questo eccellente standard grafico.

Ma queste considerazioni di carattere estetico non devono farvi passare di mente che *Ghouls 'n' Ghosts* è un gioco veramente tosto. Non è una sfida per principianti. Vi divertirà e vi entusiasmerà, ma se avete seriamente intenzione di sconfiggere Lucifero e di salvare la principessa, preparatevi ad andare avanti per giorni, se non per intere settimane.



A metà del primo livello non cercate di combattere contro questo pugile folle - è persino più tosto dei guardiani di fine livello. Quindi datevela a gambe.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURBO OUTRUN

La US GOLD alla strada lunga e difficile con un seguito che è stato ansiosamente atteso da tutti nella speranza che sia un miglioramento dell'originale!

LE scimmie si sono evolute e sono diventate uomini, i mammuth lanosi si sono evoluti e sono diventati elefanti e *Outrun* si è evoluto ed è diventato *Turbo Outrun*. Ciò nonostante non ritengo che il classico gioco di sgommate della Sega sia stato il più avvantaggiato da queste evoluzioni.

Il pioneristico gioco di corsa automobilistica della Sega aveva tutto: macchine, sole, belle ragazze, surf e una colonna sonora "nostalgico-balneare". Anche il seguito ha tutto, ma con l'unico problema che si tratta dello stesso tutto. Le aggiunte che sono state fatte a questo secondo gioco sono, nel migliore dei casi, puramente estetiche, e nel peggiore vanno a detrimento della giocabilità: il pulsante turbo rende la rampante Ferrari più difficile da controllare, mentre i diversi paesaggi influiscono a malapena sull'azione.

La verità è che l'*Outrun* originale è uno di quei giochi che semplicemente non possono essere migliorati - nel campo degli arcade, per lo meno - così un seguito non ha senso, e rappresenta non tanto una difficile "replica" quanto intraprende una sfida impossibile. Ma se restiamo nel campo delle versioni per home computer, questo secondo tentativo almeno dà alla US Gold la possibilità di rimediare alla mediocre qualità del primo. Sfortunatamente questa possibilità è stata sprecata. Programmato dalla I.C.E., questo gioco risente di tutti i difetti del gioco originale e ne aggiunge di inediti. La prima cosa che colpisce è il pessimo aspetto visivo. Le macchine ed i paesaggi sono bidimensionali in modo irritante e non creano nessuna impressione di profondità, ma in compenso c'è un'attenta cura per i dettagli dei cartelli stradali! Che strana idea di priorità!

La ciliegina sulla torta sono i soporiferi tempi di caricamento dei vari livelli del programma, cosa imperdonabile al giorno d'oggi e che contribuisce a rendere la giocabilità ancora più intermittente di quanto già non sia.

Turbo Outrun non ha niente di nuovo da offrire e nemmeno migliora di molto quanto già esisteva. Non c'erano grandi potenzialità in un seguito di *Outrun*, ma la versione della I.C.E. è riuscita ad ottenere il peggio: ha riempito il serbatoio di zucchero. E' ciò non serve ad addolcire la nostra delusione, purtroppo.

Il movimento nella versione ST è a scatti e, peggio ancora, la sensazione di velocità è scarsissima.

VERSIONE AMIGA

Non avete speso tutti quei soldi per comprarvi il 16-bit della Commodore per vedere immobili schermate grafiche ed ascoltare il borbottio del disk drive, vero.

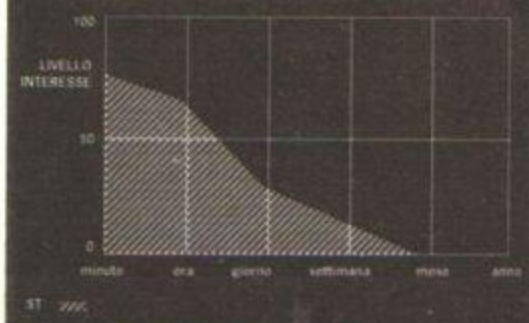
GRAFICA 5 FATTORE QI 2
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 2

K-VOTO 601

ATTENZIONE POSSESSORI DI C64

La versione per C64 di *Turbo Outrun* è arrivata sulle nostre scrivanie mentre stavamo andando in stampa. Esaminata superficialmente sembra essere molto più giocabile delle versioni a 16-bit - non perdete K del mese prossimo per un completo aggiornamento.

CURVA INTERESSE PREVESTO



La strada è tutta in discesa...

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L25000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPECTRUM	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L29000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO

VERSIONE ST

Per lo meno le lunghe attese tra i livelli sono inferiori sui computer 1040, ma il resto (sfortunatamente) non cambia.

GRAFICA 5 FATTORE QI 2
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 2

K-VOTO 601

Non sembra poi così male, vero? Solo sulla carta, però...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MESTIERE DELLE CONVERSIONI

La Probe Software è una società che si dedica principalmente alla conversione di giochi da bar (alcuni titoli: *Mr. Heli*, *Outrun*, *Roadblasters*, *Tiger Road*), anche se non disdegna ogni di tanto di realizzare giochi originali, l'ultimo dei quali è stato *Savage*. L'ultima conversione della Probe in ordine di tempo è *Turbo Outrun*, nella sola versione per C64, l'unica tra quelle che abbiamo visto che merita un buon voto.

In occasione dell'uscita di *Turbo Outrun* abbiamo intervistato William Bury, Development manager della Probe, sul "mestiere" delle conversioni.

K - Che differenza c'è tra fare una conversione e fare un gioco originale?

Bury - *Il problema con le conversioni è che un arcade, a differenza di un home computer, ha molta memoria a disposizione, molte più istruzioni da elaborare, schermi più grandi, processori dedicati. Un prodotto originale invece lo si disegna essendo consapevoli dei limiti della macchina e quindi tenendo conto di questi limiti.*

È chiaro che quando si fa una conversione si cerca di farla il più possibile simile all'originale, ma i limiti delle macchine ti creano dei grossi problemi. Quello che si tende a fare oggi è di fare bei giochi non solo buone conversioni. Ad esempio, un arcade potrebbe avere un bell'effetto parallattico, ma se non possiamo convertirlo come vorremmo, perché magari un tale computer non lavora bene con il parallasse, non lo mettiamo, piuttosto che avere un brutto effetto

K- In casi come questo chi è che decide cosa togliere?

Bury - *Quando cominciamo una conversione facciamo una riunione col programmatore, il grafico e il musicista. Giochiamo l'arcade per un'ora o due e cerchiamo di capire quali problemi può comportare il gioco. Poi facciamo una lista delle cose che possono costituire un problema e se non possiamo trovare una soluzione allora diciamo che questo o quello devono "saltare", ma pensiamo anche a come sostituirli in modo da non perdere troppo del gioco. Poi sottoponiamo il tutto alla casa di software, spiegando il perché e il percome. Se loro decidono che una cosa non si può togliere perché andrebbe troppo a detrimento del gioco, sono loro ad avere l'ultima parola. Quindi se loro vogliono lo scorrimento parallattico allora lo metteremo dentro anche se non verrà molto bene.*

K - Che aiuto avete dal costruttore del coin-op?

Bury - *Dipende. La Sega non ti aiuta molto. La Taito invece è abbastanza brava, la Capcom non è male. Le macchine Capcom hanno molti "cheat mode" quindi è facile giocarlo fino in fondo per vedere tutto il gioco. Sulle macchine Sega non ci sono "cheat mode", quindi è più difficile giocarci e vedere tutto il gioco.*

K- Per vedere l'ultimo livello dovete quindi riuscire ad arrivare in fondo?

Bury - *Si.*

K- Come procedete?

Bury - *Per quanto riguarda la grafica giochiamo e registriamo su videocassetta la partita. Poi blocchiamo l'immagine e facciamo delle foto. Con le macchine Capcom è molto più facile perché si può andare in modo grafico e possiamo fare le foto direttamente dall'immagine fissa.*

K - Che pregi deve avere un buon programmatore di conversioni?

Bury - *Dipende, abbiamo scoperto che certi programmatori sono bravi a fare certi giochi e non altri, quindi cerchiamo di scegliere il programmatore in base alle sue potenzialità, ma soprattutto deve essere veloce perché per le conversioni c'è sempre pochissimo tempo, perché la conversione deve uscire quando il gioco originale è ancora in voga.*

SWITCHBLADE

Il piccolo cavaliere cibernetico della GREMLINS entra nel mondo delle avventure arcade

IL mondo cibernetico di Thraxx sta per entrare in una nuova era, quella delle tenebre e della disperazione. Dopo un lungo sonno durato 10000 anni, Havok, il Signore degli Incubi, si è risvegliato. La Spada di Fuoco è stata rotta in 16 pezzi, tutti sparsi nel mondo sotterraneo che ora è il suo regno. È stata una strage: tutti i Cavalieri della Spada, cioè i valorosi guerrieri cyborg di Thraxx, sono morti. Tutti eccetto uno: Hiro, l'ultima speranza di Thraxx.

Una vicenda straziante, non vi pare? Naturalmente, in questa avventura arcade a piattaforme con elementi di picchiaduro, il giocatore interpreta il ruolo dell'eroe Hiro. Il vostro compito è di esplorare la città sotterranea alla ricerca dei sedici pezzi della Spada di Fuoco. Quando li avrete trovati tutti, sarete pronti a sostenere lo scontro finale con Havok.

Nel corso della vostra ricerca dovrete combattere contro numerosi esseri malvagi creati da Havok. All'inizio, potete difendervi soltanto con una semplice serie di pugni e calci. Fortunatamente, il vostro cyberbraccio è riprogrammabile, il che vuol dire che ci sono un sacco di armi extra da raccogliere. Inoltre, per sferrare pugni e calci, invece di dover fare tutta una serie di complicate manovre con il joystick, si usa una barra di potenza (come in *R-Type*). La forza e il tipo di ogni singolo pugno/calcio, indicati da tale barra, dipendono da quanto tenete schiacciato il pulsante di fuoco.

Premendolo a intermittenza potete sferrare un pugno veloce ma poco potente. In questo modo, ovviamente, ci vuole parecchio tempo prima che l'avversario si disintegri in una nube di pixel. Tenendolo schiacciato più a lungo sferrate invece un perfetto calcio a mezz'aria, meno frequente, ma talmente potente da poter eliminare la maggior parte dei cattivi in un solo attacco.

Lo schermo di gioco vi mostra soltanto le zone che avete già esplorato. Quindi, ogni zona in cui entrate per la prima volta all'inizio è buia e questo rende l'intera operazione di ricerca molto più interessante. Spesso l'accesso alle varie zone è ostacolato dalla presenza di un muro. Questo si sgretola facilmente, ma vi conviene farlo crollare del tutto, poiché non è raro che dietro ci siano nascoste delle casse con bonus e armi addizionali.

Graficamente, *Switchblade* non è niente male. Gli sprite non sono molto grandi, ma questo consente di avere un'area di gioco più ampia. Oltre ai soliti effetti sonori, la colonna sonora è arricchita da alcuni motivetti molto orecchiabili. Anche la struttura di gioco è azzeccata. Il metodo di controllo del combattimento è funzionale, consentendovi di entrare subito nel gioco senza che prima dobbiate assimilare una mezza dozzina di comandi impossibili. Vale la pena darci un'occhiata - dovrebbe essere un gioco in grado di soddisfare un bel po' di gente.

Se è abbastanza veloce, Hiro può afferrare il cristallo e ottenere un bonus.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	L18000d	USCITO

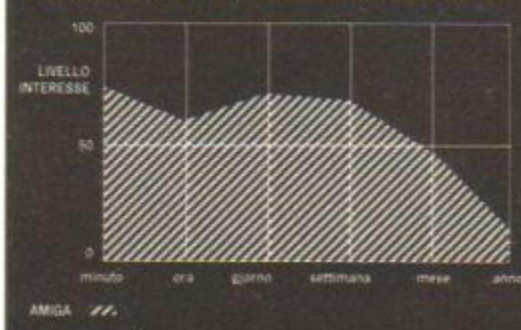
VERSIONE AMIGA

Grazie agli sprite piccoli ma graziosi e a una colonna sonora altrettanto simpatica, il gioco risulta piuttosto piacevole. Non è comunque quello che chiamerei un "gioco per Amiga", poiché risultati del genere si potevano benissimo ottenere anche sull'ST. Questo però non è un buon motivo per non provarlo, perché una volta entrati nel ritmo del gioco vi divertirete.

GRAFICA 8 **FATTORE QI 6**
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO 7**

K-VOTO 805

CURVA INTERESSE PREVISTO



Ci vuole tempo per entrare nel gioco, ma poi è tutto da giocare

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MYTH

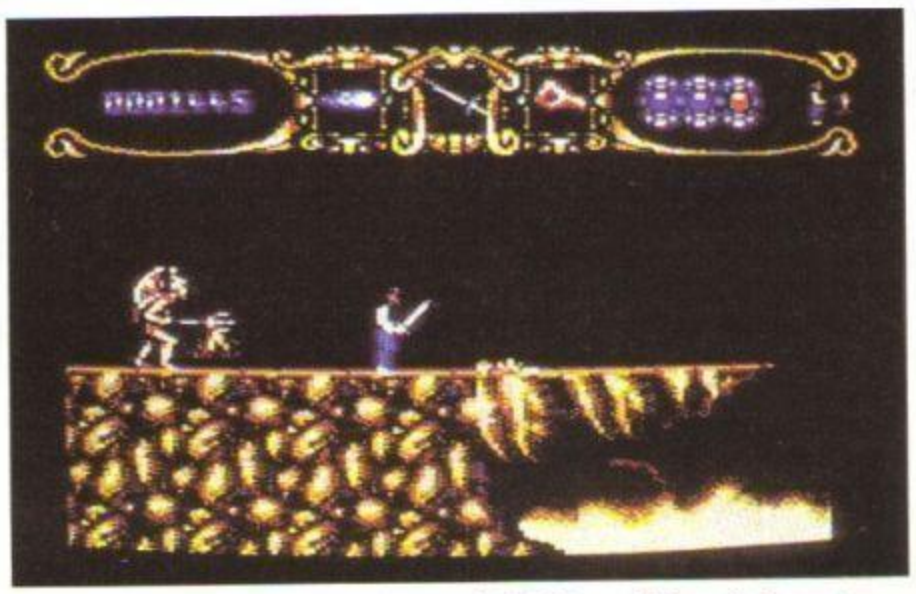
La SYSTEM 3 incanta gli 8-bit

QUANDO uno si abitua alla qualità grafica dei giochi per 16-bit, è molto facile liquidare le novità per i computer ad 8-bit come prodotti di second'ordine, creati per girare su macchine di potenza inferiore.È anche facile, in effetti, pensare che computer come lo Spectrum e il Commodore 64 siano già stati spinti al massimo delle loro capacità. Per queste due macchine è stato prodotto del software grandioso in questi anni. Molti programmatori hanno trovato metodi ingegnosi per rispettarne le rispettive idiosincrasie, al punto che ormai viene spontaneo pensare che nessuno riuscirà a tirarci fuori ancora qualcosa. Invece, la System 3 lo ha appena fatto con *Myth*.

Il dio Dameron si è ribellato e ha iniziato a cambiare il corso della storia, benché agli dei sia proibito interferire direttamente sul destino dell'uomo. Così gli dei stessi hanno assegnato proprio ad un essere mortale (voi) il compito di viaggiare a ritroso nel tempo per risistemare le cose come stavano, affrontando infine il dio ribelle. Le zone in cui dovete viaggiare sono l'Inferno, l'antica Grecia e le grotte di Medusa, la Norvegia al tempo dei Vichinghi, e l'Egitto dei Faraoni. In ogni zona dovete portare a termine determinati compiti in modo da riportare la storia al suo corso originale, passando poi al livello successivo. Ogni volta, però, ve la dovrete vedere con un certo numero di esseri e di trappole che ostacoleranno i vostri avanzamenti. Per difendervi, all'inizio avrete soltanto la forza dei vostri pugni, ma in seguito potrete raccogliere delle armi, e man mano che si avvicina il momento del confronto finale con Dameron, anche voi acquisirete poteri sovrannaturali. Si tratta essenzialmente di un gioco a scorrimento bidimensionale che ha molto in comune con i giochi di piattaforme. No, non voltate ancora pagina. Questo non è semplicemente un gioco di piattaforme qualsiasi, questo è il miglior gioco di piattaforme che mi sia mai capitato fra le mani. E vi posso garantire che di giochi di piattaforme ne ho giocati parecchi... Che cosa rende *Myth* tanto diverso da tutti gli altri?

Beh, innanzitutto l'animazione. Una cosa simile non si era mai vista né sullo Spectrum, né sul C64. Potete pure dimenticarvi movimenti rigidi, salti improbabili e combattimenti poco convincenti. Qui, ogni figura ha una vita vera, ogni sprite è accattivante dall'inizio alla fine del gioco. Non vi basta? Aspettate di essere al controllo del personaggio principale, prima di dirlo ad alta voce. Quello che la System 3 è riuscita a combinare con un semplice joystick è davvero incredibile. Il modo in cui si possono controllare i salti dalle piattaforme, o schivare e tirare fendenti durante i duelli con la spada è infatti un vero e proprio spasso.

La qualità della grafica basterebbe da sola a raccomandare questo gioco, ma *Myth* ha ancora delle belle sorprese in serbo per voi. È talmente vario da mantener vivo l'interesse anche di chi tende a stufarsi presto. Ogni sezione è completamente diversa dall'altra, ognuna ha un'atmosfera tutta sua particolare. Prendete, ad esempio, quei fulmini che squarciano il cielo durante il vostro combattimento a bordo di una nave vichinga o le buie ed echeggianti grotte della Gorgone Medusa ai tempi dell'antica Grecia: sono entrambi degli effetti estramamente efficaci (non avevo mai visto cose del genere realizzate così bene). In più, c'è il fatto che per completare ciascuna sezione dovete utilizzare le armi e gli oggetti non indiscriminatamente, ma soltanto al momento giusto e in modo appropriato. Anche il confronto finale è sorprendente, ma dovrete scoprirne da soli il perché. Aggiungendo a tutto questo colonna ed effetti sonori formidabili, ci si ritrova fra le mani uno dei più bei giochi realizzati finora per gli 8-bit.



Oddio! Sembra proprio che siate caduti dalla padella nella brace!

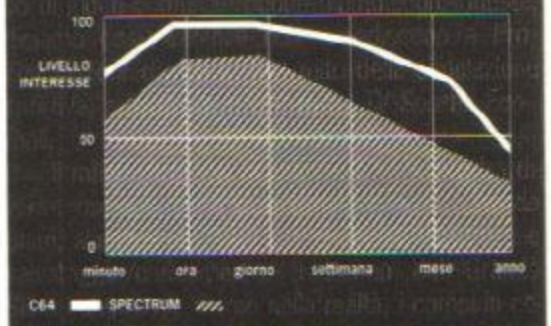
VERSIONE SPECTRUM

Per essere onesti, dobbiamo dire di non avere mai visto nulla di meglio sull'umile Spectrum. Poiché avevamo visto per prima la versione C64, ci aspettavamo che i programmatori avessero evitato i problemi grafici utilizzando i soliti schermi monocromatici. Ci sbagliavamo - non solo sono stati usati tutti i colori possibili (sì, tutti e otto), ma vi sfidiamo a trovare un solo scontro d'attributi di grandi dimensioni. Nel caso non conosceste troppo bene lo Spectrum, lasciateci spiegare che utilizzare molti colori in un gioco di questo tipo riuscendo ad evitare lo scontro fra gli attributi colore non è semplicemente molto difficile, ma addirittura quasi impossibile. Ma, oltre al clamoroso risultato tecnico, questa versione è giocabile quanto quella per C64. Lo schema di gioco è leggermente diverso, soprattutto nel modo in cui vengono affrontati e risolti i problemi, ma sono state mantenute l'atmosfera e la giocabilità dell'originale. L'unica cosa che non abbiamo potuto confrontare è stata la colonna sonora, che al momento doveva ancora essere implementata, ma tutti gli altri elementi erano completi ed estremamente impressionanti. Se possedete uno Spectrum dovreste comprare questo gioco. È probabile che non troverete mai un prodotto migliore per la vostra macchina.

GRAFICA 9 FATTORE QI 8
AUDIO N/A FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 900

Spectrum: Questo sprite è fantastico, ma i colori senza "scontro d'attributi", lo sono ancora di più.

CURVA INTERESSE PREVISTO



A prima vista non sembra nulla di speciale. Ma quando inizierete a giocarlo.....

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
SPEC	L18000c	IMMINENTE

Le versioni per 16-bit saranno realizzate entro l'anno.

VERSIONE C64

Sembra quasi un gioco per l'Amiga che qualcuno è riuscito a far girare sul C64. Animazione superba, sonoro straordinario e tante ambientazioni diverse lo rendono un acquisto obbligato. Volete che vi dica anche un'altro motivo per cui vi converrà tirar fuori la grana? Beh, Myth è anche incredibilmente grande e ricco di varietà. Mi ha fatto veramente colpito e lo colpirà anche a voi.

GRAFICA 9 FATTORE QI 8
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 925

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

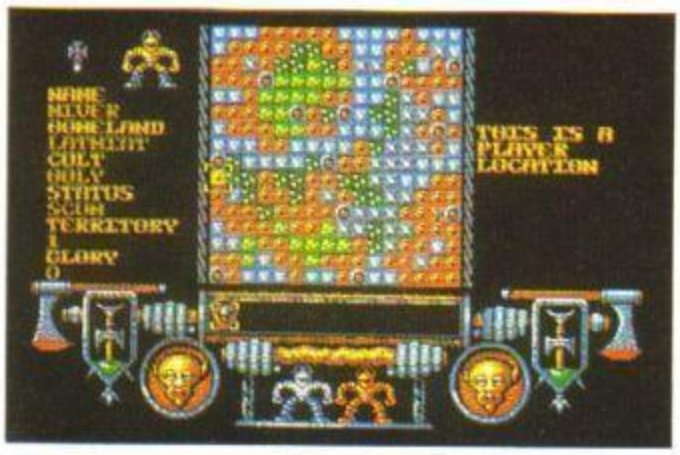
ONSLAUGHT

La pazza e colorata voglia di combattere della HEWSON

QUANDO al lavoro avete avuto una giornataccia, vi è andato tutto storto e siete ormai sul punto di esplodere, vi assicuro che un buon rimedio per farsi passare il mal di testa causato da tutto questo stress è quello di scaricare la tensione su qualcun altro. In caso non abbiate a portata di mano degli amici su cui sfogare la vostra aggressività, non c'è niente di meglio che affrontare da soli un intero esercito per una buona mezz'ora - e la Hewson ve ne offre la possibilità con *Onslaught*.

Ho sempre pensato che i wargame tradizionali fossero un po' monotoni (porgo le mie scuse a tutti gli appassionati del genere) e se siete della mia stessa opinione, allora *Onslaught* è proprio il gioco che fa per voi. Lo scenario è quello della mitica terra di Gargore. Una terra popolata da tribù guerriere, ognuna delle quali venera una delle tante divinità (tutte accuratamente descritte nel dettagliato manuale del gioco). Anche voi adorate una di queste divinità e interpretate il ruolo di un guerriero solitario che ha intenzione di conquistare l'intera Gargore (modesto, vero?).

Il gioco è suddiviso in numerose fasi. La prima vi presenta una mappa quadrata del campo di battaglia, divisa da una griglia in tante caselle, ciascuna delle quali rappresenta un regno, un tempio, o un'unità territoriale. Le unità territoriali sono i vari settori del paesaggio, cioè le montagne, i corsi d'acqua e via dicendo. Per attraversarli dovrete prima aver raccolto l'apposito amuleto magico che troverete nelle fasi successive del gioco. Spostando il cursore su uno dei regni limitrofi, sullo schermo compare un riquadro con tutte le informazioni relative allo schieramento, alla forza e alle altre caratteristiche del nemico. A questo punto, se premete il pulsante di fuoco potete tentare di conquistarne il regno.



La mappa mostra i vari territori che formano la terra di Gargore.

La conquista dei regni è il fulcro di questo gioco. L'impresa si sviluppa in tre fasi: i combattimenti sul campo, gli assedi e le battaglie strategiche. Abbastanza simili fra loro, le prime due fasi rappresentano la parte più bella di tutto il gioco. Quando ne vedrete la grafica, rimarrete a bocca aperta. Una veduta a scorrimento laterale vi mostra il vostro guerriero che combatte accanitamente contro l'avversario. Grazie a un'incredibile cura dei dettagli e all'ottima animazione, tutti gli sprite sono capolavori da primi della classe. Anche il paesaggio ha una grafica brillante e la colorazione graduata del cielo deve aver sicuramente comportato non pochi cambiamenti di tavolozza.

Partendo dall'estrema sinistra del campo di battaglia, dovete cercare di raggiungerne il lato opposto. Ma non potete semplicemente tirar dritto verso la vostra meta combattendo soltanto contro chi vi si para davanti, perché se vi lasciate alle spalle troppi nemici rischiate seriamente di perdere la battaglia. All'inizio siete armato soltanto di una mazza, ma quando uccidete i nemici, questi lasciano cadere i loro scudi, che potete raccogliere per aumentare la potenza della vostra armatura. Selezionare le armi durante i momenti caldi della battaglia può rivelarsi però un po' insidioso. Fortunatamente, c'è il modo *tutor*, dove le armi vengono raccolte e selezionate automaticamente per voi. L'unico svantaggio è che selezionando questa opzione di gioco non potrete inserire il vostro punteggio nella tabella finale dei record.

La seconda fase del gioco, cioè l'assedio, è molto simile alla prima, solo che qui dovete effettivamente entrare nelle fortificazioni del nemico. La terza fase, la battaglia mentale, è invece un sottogioco di tipo completamente diverso. In teoria, rappresenta la battaglia psicologica fra voi e il capo dei nemici. In realtà, dovete spostare il cursore intorno ad una strana testa per cercare di colpirla e raccogliere i bonus, evitando al tempo stesso i missili che vi lancia con le sue braccia disarticolate. La stessa sezione viene utilizzata anche quando attaccate un tempio. Riuscire a superare quest'ultima fase del gioco, equivale ad aver conquistato un regno. Durante il lungo procedimento di conquista dei regni, sulla mappa dei precedenti campi di battaglia si verificano epidemie e ribellioni, e così mantenere il controllo dei territori occupati risulta difficile quanto lo è stata la loro stessa conquista.

Onslaught si presenta come un gioco grandioso, molto vario e divertente da giocare. Star dietro a tutto quello che succede può essere tuttavia piuttosto complicato a causa del metodo di selezionamento delle armi e dell'azione su schermo troppo convulsa. Questo è un peccato, perché rovina quello che altrimenti sarebbe un prodotto da raccomandare senza esitazioni. Credo inoltre che a lungo andare la conquista dei regni possa risultare un po' monotona. Detto ciò, se vi piacciono i combattimenti, questo è senz'altro un titolo che fa per voi.

Un cavaliere sta per infilzare il nostro eroe. Morendo, avrà il tempo di guardare il cielo colorato che, incidentalmente, il giocatore stesso può manipolare a suo piacimento.

Le grosse aspettative iniziali non deludono, ma credo che non durerà a lungo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L18000d	USCITO

VERSIONE ST

La vostra prima reazione sarà: "Non è possibile far girare una cosa simile su ST!" La grafica infatti è grandiosa. Questo gioco vi farà dimenticare le solite limitazioni dovute all'uso di soli 16 colori. Lo scorrimento è quanto di meglio ci si possa aspettare dall'ST, visto, soprattutto, che questa macchina deve faticare parecchio per ottenere simili risultati. La Hewson non delude neppure per quanto riguarda il suono e infatti ha proprio spinto al massimo le capacità del preistorico chip sonoro dell'ST. Vivace, colorato, veloce e impegnativo... Cos'altro potrei aggiungere?

GRAFICA	9	**FATTORE QI**	5
AUDIO	9	**FATTORE GIOCO**	8

K VOTO 850

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GHOSTBUSTERS II

Quattro anni dopo il mostruoso successo di GB I e la strepitosa conversione per computer di David Crane, l'ACTIVISION si allinea allo spirito natalizio con questo pacco...

JOHN Belushi amava la vita esagerata, cosa che gli è probabilmente costata il ruolo da protagonista in una delle più grandi commedie demenziali di tutti i tempi.

Un'impressionante incasso di 220 milioni di dollari al botteghino ha inevitabilmente dato vita a numerosi "figli", tra i quali due serie di cartoni animati: *The Real Ghostbusters* e *Slimer!* E *The Real Ghostbusters* più oggettini vari, tipo bambolotti e stemmini, tengono tutt'ora banco nelle cartolerie e nei negozi di giocattoli.

Un seguito del film era inevitabile, ma c'è mancato poco che ciò non avvenisse. Fortunatamente l'originaria banda di attori/sceneggiatori/registi è riuscita a riunirsi e *Ghostbusters II* è stato in grado di raccontarci il seguito della storia. Quattro anni dopo che la squadra di acchiappafantasmi ha cancellato dall'esistenza la demoniaca divinità babilonese che infestava il frigorifero di Sigourney Weaver, le forze paranormali ritornano in città - e quando la Weaver, ora ragazza madre, si accorge che strane cose stanno accadendo al suo bambino... *who's she gonna call?*

I riuniti Acchiappafantasmi si trovano a combattere un fiume di gelatina (che cresce nutrendosi dei cattivi sentimenti della gente) che scorre nei sotterranei di New York e minaccia di inghiottire la città. La destinazione della sostanza gelatinosa si scopre essere una Galleria D'Arte nel centro della città dove si trova un antico misterioso dipinto raffigurante un malvagio principe-mago di nome Vigo.

La trasposizione per computer dell'originario *Ghostbusters* realizzata dall'Activision vendette oltre 2.000.000 di unità, cosa che deve aver fatto piacere al suo progettista, l'ormai mitico David Crane (autore anche di *Little Computer People*). Il compito di convertire il seguito è stato però affidato alla Foursfield (*Incredible Shrinking Sphere* e la conversione di *Time Scanner*).

Ma mentre David Crane aveva preferito favorire l'atmosfera generale di caccia al fantasma a sfavore di elementi specifici del film (come l'Uomo della Pubblicità dei Marshmallow), la Fourfield ha scelto di utilizzare aspetti specifici del film - tre scene chiave intercalate con immagini digitalizzate tratte dal film stesso.

Un breve remix dell'originale tema di Ghostbusters e una graziosa sequenza introduttiva creano un'atmosfera "cinematografica" prima dell'inizio del gioco vero e proprio. La prima parte vede Dan Aykroyd in tuta da Acchiappafantasmi (nel film non era vestito così) mentre viene calato in fondo ad un pozzo profondo. Fantasmi vari attaccano da tutti i lati (nel film ciò non accade), e Dan cerca di colpirli con la sua arma mentre oscilla qua e là - il suo scopo è di recuperare tre parti di una sonda che servirà a raccogliere un campione di gelatina dal fiume sottostante (beh, lo scopo di Dan nel film era proprio quello di raccogliere la gelatina, ma la sonda faceva già parte della sua attrezzatura).

Schizzando verso la parte migliore del film, la seconda parte vi vede controllare sia la Statua della Libertà sia una folla di newyorkesi. L'idea è di guidare il simbolo della libertà lungo una strada a scorrimento orizzontale, facendole colpire con la sua torcia i fantasmi che incontra sul suo cammino. Lo scopo della folla è di raccogliere l'ectoplasma lasciato dai fantasmi uccisi (!) ed evitare altri mostriciattoli disposti lungo la strada. Vi lasciamo il piacere di scoprire da dove provengano torcia e fantasmi...

La parte finale vede i Ghostbusters all'interno della Galleria d'Arte pronti ad affrontare la battaglia finale contro il cattivissimo Vigo. Dopo aver fatto discendere i quattro amici nella galleria per mezzo di una corda (scendere troppo velocemente significa fare una brutta fine), il vostro primo obbiettivo è di sistemare Janosz, lo scagnozzo mortale di Vigo, e salvare il bambino per impedire a Vigo di assumere forma umana. Fatto ciò Vigo esce dal ritratto e, grazie ai suoi poteri telecinetici, riporta il bambino verso di sé. Presto! Evitate i raggi di energia sparati da Vigo e colpitelo con i vostri se volete vincere il gioco.

Il controllo di ogni acchiappafantasmi si esegue tramite schermate separate, ognuna completa di foto digitalizzata. Una variante vede due Ghostbusters armati con acceleratori protonici e due con cannoni a gelatina. Janosz deve essere colpito con la gelatina e Vigo, che esce dal dipinto non appena salvate il bambino, con l'acceleratore protonico.

Oltre al testo, in caso di fallimento viene mostrata un'immagine digitalizzata di Vigo, mentre si sente la voce di Janosz che dice (in inglese) "Per lui non siete altro che il ronzio di una mosca!"

E questo è quanto. La cosa più sorprendente è che queste tre scene richiedono due dischetti per la versione Amiga e vi tocca fare i disc jockey fino a quando non vi stufate. Tristemente, *Ghostbusters* è uno dei più grossi pacchi che si sono visti durante le scorse feste natalizie. È un fallimento totale sia come conversione del film che come gioco in sé. È interessante scoprire che originariamente il film doveva essere chiamato "L'Ultimo Ghostbuster". Dopo aver visto questo, spero che lo sia.

VERSIONE AMIGA E ST

Buona grafica, dettagliata ma non straordinariamente colorata. Il sonoro è il classico tema dei Ghostbuster reso in maniera notevole. Entrambe le versioni a 16 bit impiegano in modo equivalente il potenziale offerto dalla macchina, ma l'impressione ricavate dalle versioni a 8-bit dimostra che è la giocabilità e non la grafica a determinare la qualità - o la non qualità - di un gioco.

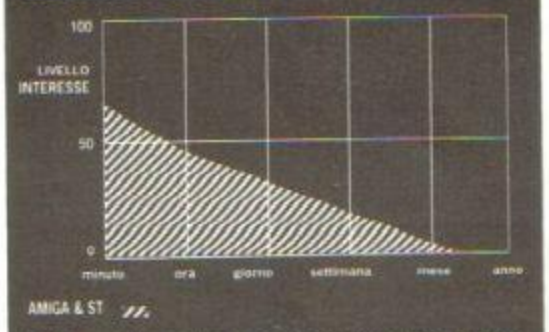
GRAFICA	7	**FATTORE IQ**	2
AUDIO	8	**FATTORE GIOCO**	2

K VOTO 451

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L29000d	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



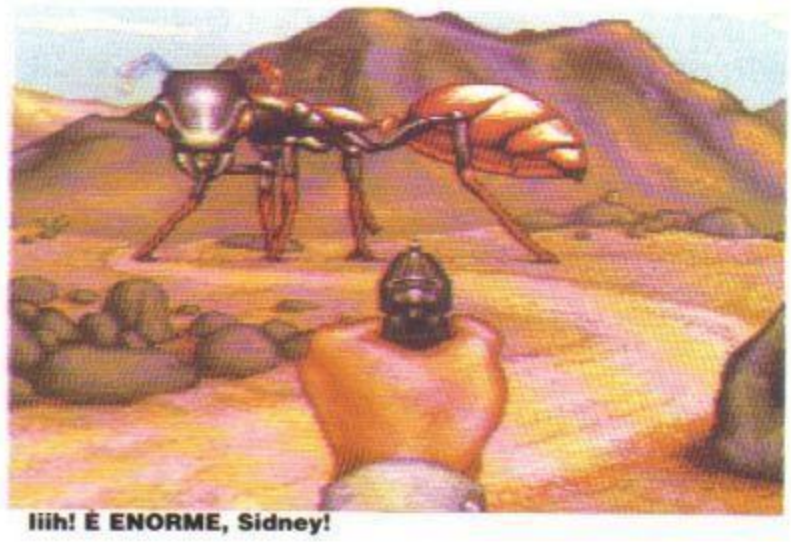
Software "guarda e spegni". Guardate il film, piuttosto. Costa di meno ed è molto, molto più divertente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IT CAME FROM THE DESERT!

Grande grafica, grande musica, formiche *giganti*...:il più bel gioco della CINEMAWARE



Iiih! È ENORME, Sidney!

EPICO ...non si potrebbe trovare parola migliore per descrivere l'ultimo - e senza dubbio il migliore - gioco della Cinemaware: *It Came From the Desert*. E questa volta dall'America ci arrivano tre dischi Amiga!

Inserite il primo e BLAMM!: effetti speciali, suoni e voci campionate, contiene tutto quello che riuscite a farvi venire in mente. Non è tanto un disco di caricamento, quanto un disco introduttivo. Se nel 1985 dovevate servirvi di *Defender of the Crown* per far colpo sugli amici, nel 1989 ci riuscirete con il Disco 1 di *Desert*. Ma... la giocabilita com'è?

Continuando a servirsi dei cliché cinematografici, questa volta la Cinemaware è riuscita a catturare perfettamente l'atmosfera di quei film pieni di mostri giganti (vedi il mitico *La notte dei pomodori assassini*). Con una deliziosa presa in giro - che però non cade mai sul pesante - di questo genere di film, il gioco riesce veramente a farvi entrare nei panni di Greg Bradly (naturalmente, il machismo fa parte dei cliché), un geologo che negli anni '50 va a lavorare in una piccola città del deserto chiamata Lizard Breath.

Siete praticamente appena arrivati per effettuare delle ricerche sulla composizione minerale di alcune meteoriti, quando improvvisamente uno strano e malsano frammento di un'altra meteora precipita proprio fuori le porte della città e - all'insaputa degli innocenti cittadini - in qualche modo produce una razza di formiche giganti che in 15 giorni si impadroniranno di Lizard Breath. A meno che... voi non riusciate a impedirlo!

Il gioco in pratica è diviso in due parti. Inizialmente, il vostro compito è di raccogliere un numero di indizi sufficiente a convincere lo sceriffo dell'esistenza di questo pericolo, in modo che egli si rivolga alla Guardia Nazionale. Successivamente vi ritrovate a capo della stessa Guardia Nazionale per difendere la città dall'invasione, e infine dovete trovare il nido delle formiche giganti e distruggere la loro regina e il formicaio stesso. Facile, no?

Si, papà, valeva la pena di comprarsi un Amiga!

Come ci si poteva aspettare dalla Cinemaware, lo standard della grafica e delle animazioni è impeccabile. Se in passato, questa casa di software aveva ricevuto parecchie critiche per la scarsa giocabilità dei suoi titoli, questa volta *Desert* ha una struttura di gioco tale da soddisfare anche i giocatori più incontentabili.

La struttura principale si basa su due elementi: gli schermi statici delle locazioni, nei quali potete interagire con uno dei personaggi che vi appare sopra per mezzo di un menu con frasi evidenziate, e la mappa a scorrimento della città. Posizionando il cursore su una locazione, compaiono sullo schermo il nome della locazione stessa e il tempo necessario a raggiungerla.

Il tempo, vista la situazione critica in cui vi trovate, è fondamentale e il gioco è in tempo reale, con un secondo che equivale a un minuto nella città.

The Desert presenta diversi tipi di sequenze arcade. Gli scontri faccia a faccia con le formiche giganti (a proposito, per eliminarle dovete colpirne le antenne) sono semplici, pertinenti e ben implementati. Anche i combattimenti contro le formiche in massa, questa volta visti dall'alto, rappresentano una parte divertente ed estremamente importante ai fini del gioco. Più difficile poter affermare la stessa cosa riguardo ai combattimenti col coltello (alcuni cittadini di Lizard Breath sono dei tipetti alquanto violenti) e alle sequenze in cui dovete guidare i polli...

Comunque, fallite una qualsiasi di queste prove e vi ritrovate in ospedale, costretti a una dieta di minestrina e purè per un determinato numero di giorni. Qui, i tentativi di fuga (per risparmiare tempo) vi conducono in una sorta di divertentissimo sottogioco a testa in giù, dove cercate di eludere la sorveglianza dello sfortunato personale infermieristico, per raggiungere l'uscita principale. Durante l'inseguimento le urla laceranti di "Eccolo, eccolo!" abbondano, e rendono questa parte del gioco estremamente comica e stravagante.

Nell'insieme, *ICFTD* è probabilmente il gioco migliore che la Cinemaware ha realizzato finora - con uno speciale riconoscimento alla colonna sonora d'atmosfera - e chi ha apprezzato i suoi precedenti titoli certamente si divertirà molto anche con questo.

Ma il fatto che richieda 1Mb e, sotto molti aspetti, il modo stesso in cui è strutturato dimostrano che la la filosofia e la tecnologia adottate finora dalla Cinemaware per realizzare i suoi giochi hanno raggiunto i propri limiti. E poiché questa casa di software non vuole mai essere seconda a nessuno, sarà interessante vedere quale strada seguirà d'ora in avanti.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	IMMINENTE
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	IMMINENTE

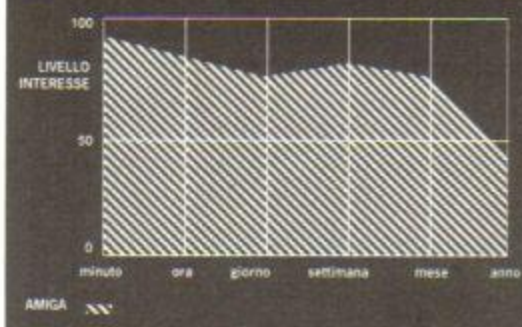
VERSIONE AMIGA

Come al solito la Cinemaware ha fatto di tutto per sfruttare al massimo le capacità di questa macchina... e c'è riuscita!

GRAFICA 9 **FATTORE QI** 5
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 7

K-VOTO 895

CURVA INTERESSE PREVISTO



Certamente è un gioco da far vedere agli amici, ed è abbastanza vario da mantener vivo l'interesse a lungo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOOBIN'

La DOMARK affronta le rapide con una camera d'aria

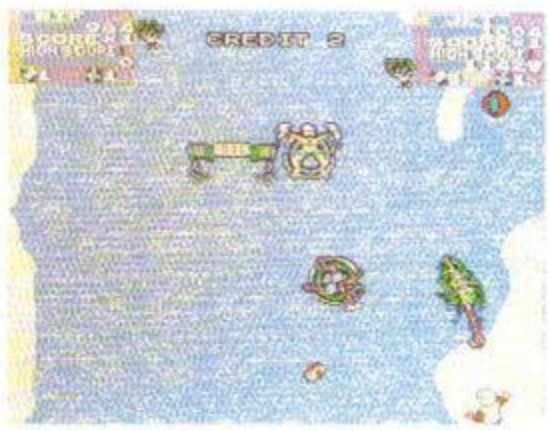
JET e Bif sono proprio due impavidi californiani. Il loro divertimento preferito è di lanciarsi lungo il primo corso d'acqua che capita loro a portata di mano dentro a delle camere d'aria per camion con addosso soltanto un paio di ridicolissimi bermuda,. Un bel giorno però finiscono per capitare nel fiume sbagliato...

O, a voler essere più precisi, *nei* fiumi sbagliati. Stufi delle solite pozze d'acqua vicine a casa, i due hanno deciso di mettere alla prova la loro temerarietà andando in giro per il mondo. Così, con le loro buffe pagaie, attraversano il Rio delle Amazzoni, lo Yukon, il Nilo, il Rio Grande e il Colorado. Oggigiorno, però, questi fiumi sono piuttosto affollati e Jet e Bif devono veramente dimostrare di aver del coraggio da vendere per superare tutti i pericoli che costellano il loro viaggetto a bordo delle camere d'aria.

Ogni fiume, ad esempio, è un mondo selvaggio a sé stante. Ve la dovrete vedere con ippopotami, coccodrilli, alberi sommersi, serpenti, galleggianti da pesca impazziti e (in una sezione da incubo) con una mano che cerca di bucarvi la camera d'aria con un coltello. Questi sono soltanto alcuni dei numerosissimi ostacoli del gioco, e ciascuno di essi sgonfierà il vostro precario mezzo di locomozione. Quando la situazione inizia a farsi un pò troppo difficile, potrete comunque togliervi dai piedi con una scarica di lattine di Coca Cola. Poi ci sono i pericoli che arrivano dalla riva dei fiumi: alberi che precipitano nell'acqua, pescatori che cercano di colpirvi con le lenze, indigeni che si divertono a giocare con le loro cerbottane usandovi come bersaglio, detriti di fogna che vi vengono addosso. E neanche nei canyon si può star tranquilli, con le rocce che cadono nell'acqua passando un po' troppo vicino ai vostri bermuda. Ma questa è soltanto una faccia della medaglia. Infatti, per chi riesce a controllare l'imbarcazione di gomma con una certa destrezza, ci sono bonus da tutte le parti. Passando sotto i cancelli senza toccarli ottenete, ad esempio, parecchi punti. Potete inoltre rifornirvi di munizioni raccogliendo lattine, aumentare la velocità cercando di acchiappare i palloni da spiaggia e raccogliere delle pezze per vincere delle vite extra. Queste sono praticamente indispensabili, poiché riuscire ad ottenere un punteggio degno di nota evitando di essere uccisi è un'impresa davvero molto ardua.

Alla fine di ogni sotto-livello dovete decidere se andare a destra o a sinistra del canyon. Il sotto-livello successivo varia a seconda della vostra scelta, e in alcuni casi è molto più difficile che in altri. Ma questo è soltanto uno degli aspetti per cui *Toobin'* è un gioco molto divertente da giocare e da rigiocare. Le versioni di *Toobin'* per home computer sono infatti godibili quanto l'arcade originale. Il sistema di controllo a due pulsanti del coin-op è stato convertito bene e ci farete subito l'abitudine. Se vi stuferete di giocarlo da solo (ma passerà parecchio tempo prima che questo accada), potrete sempre divertirvi insieme a un amico. Questo non equivale soltanto a un dimezzamento del vostro credito, ma significa che potrete anche spingere il vostro amico verso un ramo, o qualche altro ostacolo, per raccogliere tutte le lattine di Coca Cola, prima di lui. Anche se non conoscete il coin-op originale, date un'occhiata a *Toobin'*. È uno dei giochi più divertenti in circolazione.

Mentre ondeggia sulla sua zattera gonfiabile, Jet può lanciare lattine di Coca Cola per rimuovere gli ostacoli e scoprire oggetti bonus. Ma deve stare attento agli alberi, ai rami, o a qualsiasi altro oggetto che potrebbe bucare la sua ciambella di gomma facendolo affondare.



Nel modo a due giocatori, Jet e Bif si contendono i punti e la gloria della vittoria. Il fiume sembra molto più piccolo quando due imbarcazioni percorrono le sue acque.

Sul fiume siete in buona compagnia. Dalla riva vi vengono lanciati addosso degli oggetti, i coccodrilli vi danno la caccia tallonandovi, e gli ippopotami son capaci di divorarvi in un solo boccone.

VERSIONE AMIGA

Grafica dettagliata e piena di colore (lo scorrimento è su quasi tutto lo schermo), un buon sonoro, e chili di giocabilità per una conversione brillante, anche se non esattamente fedele al coin-op originale. È proprio il tipo di gioco che vi tira su.

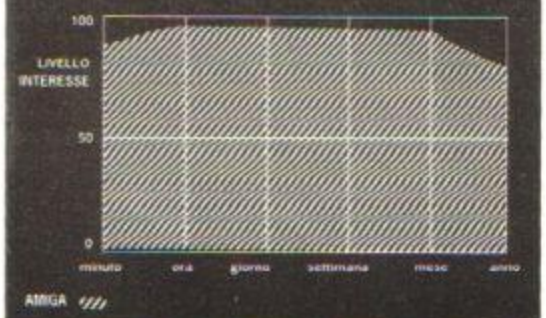
GRAFICA	8	FATTORE QI	4
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 880

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC 128	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Numerosi livelli, l'aumento graduale delle difficoltà e l'opzione per il modo a due giocatori, sono la garanzia di divertimento a lungo termine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO TENNIS TOUR

Il Grande Slam della UBI SOFT

IL tennis è ormai uno sport senza stagione. I tennisti professionisti del circuito mondiale possono giocare in gennaio all'aperto, sotto il sole di Melbourne, mentre i dilettanti fanno la loro partitella al caldo riparo di un pallone pressurizzato. Ma il tennis è anche sport televisivo per eccellenza ed in Italia abbiamo la fortuna di avere dei bravi telecronisti (se non dei bravi tennisti).

Un'ambientazione così completa è quello che manca a *Pro Tennis Tour*, ma questi non è certo un difetto perché avere il sole di Melbourne, la voce di Rino Tommasi o Lea Pericoli e la possibilità di stringere il pugno chiuso in caso di colpo vincente significherebbe che il computer è diventato un campo di gioco comunale oppure Wimbledon. Queste, diciamo così, carenze non impediscono a *Pro Tennis Tour* di entrare nel mito della simulazione sportiva, a livello di giochi come *TV Sports: Football*.

Il menu iniziale vi consente di scegliere tra diverse opzioni: partecipazione al torneo del Grande Slam, allenamento, livello di difficoltà, classifica e salvataggio/caricamento. Il torneo del Grande Slam comprende, come nella realtà, i campi in cemento dell'Australian Open e di Flushing Meadows, in erba di Wimbledon e in terra battuta del Roland Garros. Giocando da soli, il vostro tennista sta sempre nel lato di campo più vicino alla "telecamera", mentre giocando in due si verificano i normali cambiamenti di campo ai giochi dispari. Al termine di ogni incontro, il programma ricalcola il punteggio di ogni tennista (tiene in memoria soltanto i primi 64), e aggiorna di conseguenza la classifica.

Sempre dal menu è possibile consultare, al termine di ogni incontro, il tabellone del torneo oppure allenarsi. Quest'ultima è l'opzione più interessante perché potete allenarvi e correggere i vostri errori utilizzando la macchina lancia palline. Niente allenatori/giocatori, ma una serie di programmi selezionabili che vi consentono di fare pratica sulle varie risposte da tutto le parti del campo.

Nel torneo affrontate gli avversari controllati dal computer secondo un classico tabellone ad eliminazione diretta che può essere consultato prima e dopo ogni partita. Le partite di semifinali e finale saranno giocate al livello più difficile. *Pro Tennis Tour* ha infatti tre livelli di difficoltà (facile, avanzato e professionale). Nel primo livello sbagliare un servizio è praticamente impossibile. Altrettanto facile è la ribattuta, grazie ad un cursore nero che indica il punto in cui la palla tocca il terreno. Nel livello avanzato tutti questi aiuti non ci sono più, mentre in quello professionale l'avversario ha un servizio più potente e la pallina è più veloce. Diventa fondamentale muoversi velocemente e premere il pulsante di sparo al momento giusto.

Insomma, *Pro Tennis Tour* è il più divertente e giocabile gioco di tennis in circolazione, anche se ha un paio di difetti: 1) fare il Grande Slam è troppo facile e 2) l'opzione torneo è per un solo giocatore. Non sono tali, però, da sconsigliare l'acquisto. Andate tranquilli.

IL tennis è ormai uno sport senza stagione. I tennisti professionisti del circuito mondiale possono giocare in gennaio all'aperto, sotto il sole di Melbourne, mentre i dilettanti fanno la loro partitella al caldo riparo di un pallone pressurizzato. Ma il tennis è anche sport televisivo per eccellenza ed in Italia abbiamo la fortuna di avere dei bravi telecronisti (se non dei bravi tennisti).

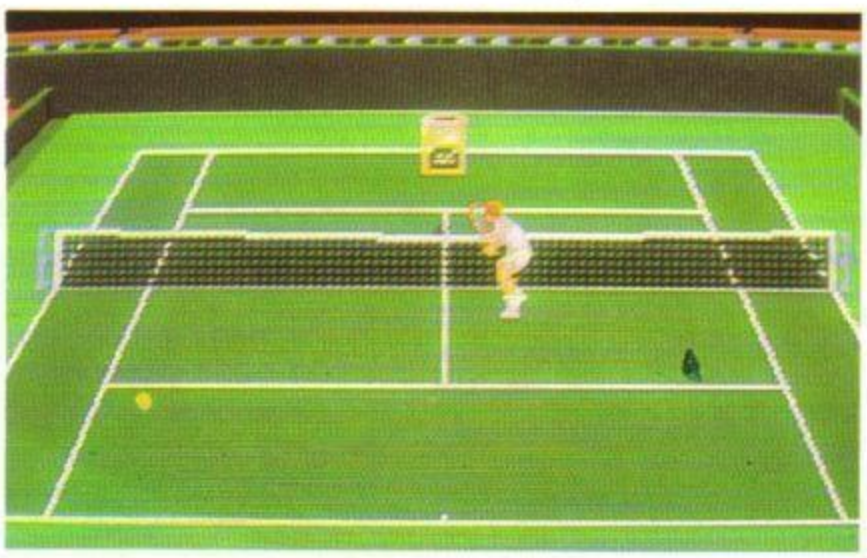
Un'ambientazione così completa è quello che manca a Pro Tennis Tour, ma questi non è certo un difetto perché avere il sole di Melbourne, la voce di Rino Tommasi o Lea Pericoli e la possibilità di stringere il pugno chiuso in caso di colpo vincente significherebbe che il computer è diventato un campo di gioco comunale oppure Wimbledon. Queste, diciamo così, carenze non impediscono a *Pro Tennis Tour* di entrare nel mito della simulazione sportiva, a livello di giochi come *TV Sports: Football*.

Il menu iniziale vi consente di scegliere tra diverse opzioni: partecipazione al torneo del Grande Slam, allenamento, livello di difficoltà, classifica e salvataggio/caricamento. Il torneo del Grande Slam comprende, come nella realtà, i campi in cemento dell'Australian Open e di Flushing Meadows, in erba di Wimbledon e in terra battuta del Roland Garros. Giocando da soli, il vostro tennista sta sempre nel lato di campo più vicino alla "telecamera", mentre giocando in due si verificano i normali cambiamenti di campo ai giochi dispari. Al termine di ogni incontro, il programma ricalcola il punteggio di ogni tennista (tiene in memoria soltanto i primi 64), e aggiorna di conseguenza la classifica.

Sempre dal menu è possibile consultare, al termine di ogni incontro, il tabellone del torneo oppure allenarsi. Quest'ultima è l'opzione più interessante perché potete allenarvi e correggere i vostri errori utilizzando la macchina lancia palline. Niente allenatori/giocatori, ma una serie di programmi selezionabili che vi consentono di fare pratica sulle varie risposte da tutto le parti del campo.

Nel torneo affrontate gli avversari controllati dal computer secondo un classico tabellone ad eliminazione diretta che può essere consultato prima e dopo ogni partita. Le partite di semifinali e finale saranno giocate al livello più difficile. *Pro Tennis Tour* ha infatti tre livelli di difficoltà (facile, avanzato e professionale). Nel primo livello sbagliare un servizio è praticamente impossibile. Altrettanto facile è la ribattuta, grazie ad un cursore nero che indica il punto in cui la palla tocca il terreno. Nel livello avanzato tutti questi aiuti non ci sono più, mentre in quello professionale l'avversario ha un servizio più potente e la pallina è più veloce. Diventa fondamentale muoversi velocemente e premere il pulsante di sparo al momento giusto.

Insomma, *Pro Tennis Tour* è il più divertente e giocabile gioco di tennis in circolazione, anche se ha un paio di difetti: 1) fare il Grande Slam è troppo facile e 2) l'opzione torneo è per un solo giocatore. Non sono tali, però, da sconsigliare l'acquisto. Andate tranquilli.



In allenamento con la macchina prima di affrontare l'avversario.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	IMMINENTE
C64	prezzo nc	IMMINENTE

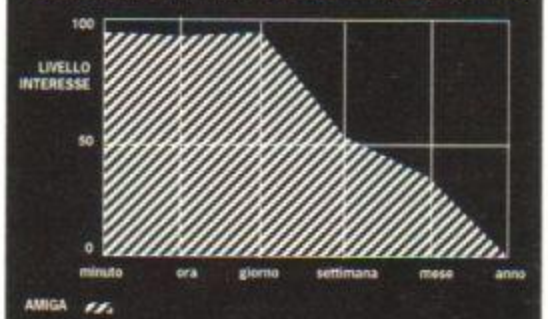
VERSIONE AMIGA

È senza dubbio il miglior tennis oggi disponibile. Ottimi effetti sonori e animazione straordinaria. Il movimento della battuta è da circoletto rosso, tanto è fluido e impostato. Riuscire a piazzare lob, dritti incrociati, rovesci lungolinea è una vera soddisfazione. Forse è un po' troppo facile, ma vi appassionerete subito. Purtroppo quando diventerete il numero uno del mondo non avrete più avversari all'altezza, a meno che non troviate un amico più bravo di voi.

GRAFICA 9 **FATTORE QI** 5
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 8

K-VOTO 855

CURVA INTERESSE PREVISTO



Vi entusiasmerà fin dal primo servizio, ma l'entusiasmo non durerà a lungo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RALLY CROSS CHALLENGE

La ANCO sfida Super Sprint

Se vi è capitato qualche volta di trascorrere ore felici frugandovi furtivamente in tasca alla ricerca di un "cinquecentolire" superstite da inserire nella fessura di un coin-op della vostra sala giochi, sicuramente saprete tutto di *Super Sprint* e dei suoi cloni. Saprete anche che ciò che distingue questa famiglia di giochi di corse dalle altre è che essi offrono l'opportunità a quattro giocatori di giocare contemporaneamente. La conversione ufficiale di *Super Sprint* è stata costretta a ridurre questo numero a due. Ora, con il giusto adattatore per joystick, potete lanciarvi in sgommate e divorare la strada insieme ad altri tre amici. Questo se possedete un Amiga o un Atari ST - i possessori di computer ad 8-bit dovranno limitarsi ai classici due giocatori.

Come al solito ci sono quattro macchine per corsa, col computer che controlla i piloti in eccesso se si gioca in meno di quattro persone. Chiunque arrivi per ultimo è eliminato dal gioco e sostituito dal computer. Piazzarsi ai primi tre posti significa essere ricompensati con dei punti (4 per la vittoria e 2 e 1, rispettivamente, per il secondo e terzo posto). Potrete impiegare questi punti più avanti, quando vorrete personalizzare il vostro motore.

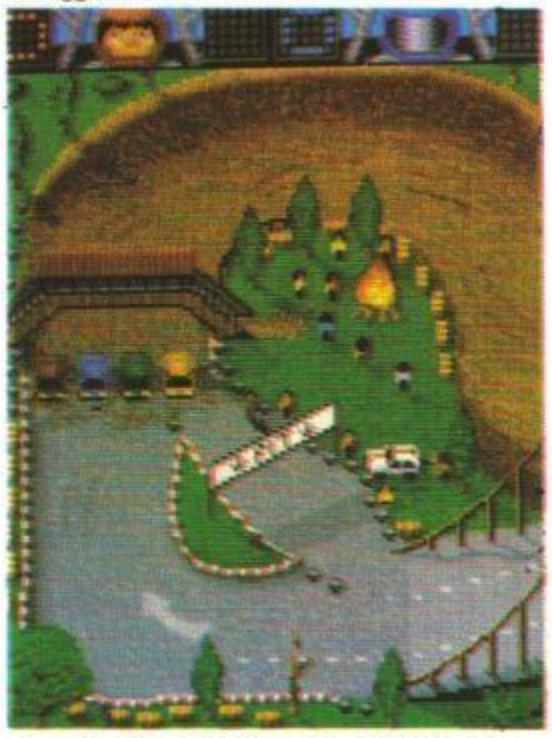
Prima di iniziare, ogni giocatore accede ad una schermata a lui riservata. In questa fase potete scegliere il metodo di controllo della vostra vettura; non solo tra joystick e tastiera, ma fra tre differenti tipi di controllo tramite joystick. Tutto sta se preferite accelerare manualmente o automaticamente (sia spingendo il joystick verso l'alto che premendo il bottone di fuoco). È un'opportunità graziosa, nonostante non ci sia in realtà molto da scegliere tra i due modi.

Potete anche migliorare la vostra vettura scegliendo tra una serie di migliorie da un menu. Queste includono accelerazione turbo, volante più sensibile, ridotto spazio di frenata e migliore efficienza ai box, così da ridurre il tempo di sosta. I box sono anche il luogo in cui potete trasformare i punti guadagnati in equipaggiamento extra tra una corsa e l'altra.

Le piste, tutte comprese entro una schermata, sono disseminate di ostacoli in varie combinazioni di asfalto e fango: curve a gomito, ponti, rotaie ferroviarie, guadi e chicane. Andate a sbattere contro qualsiasi cosa e la vostra vettura sarà immediatamente avvolta dalle fiamme e rimpiazzata da un'altra qualche metro più indietro. Andate troppo in fretta e rischierete di fare un testacoda o uscire di strada, con conseguente perdita di secondi preziosi. Se dovesse fare buio proprio durante la corsa i vostri fanali si accenderanno automaticamente.

Nulla di tutto ciò è incredibilmente nuovo o innovativo, ma si tratta di una formula provata e testata che è stata accolta estremamente bene nelle sale giochi. Il punto forte di questa formula è l'affidalissimo sistema di controllo della vettura affidabilissimo, ma qui è proprio dove *Rally Cross Challenge* fallisce. Tanto per cominciare, è troppo facile schiantarsi: basta toccare una barriera, fallire leggermente una chicane o graffiare la vernice dal parapetto di un ponte per vedere il motore incendiarsi e trovarsi temporaneamente fuori gara. Dopo alcuni giri passati ad esplodere in vari punti del percorso questo può diventare estremamente frustrante, specialmente perché le vetture guidate dal computer sembrano non sbagliare mai.

La delusione è resa ancora più intollerabile dalla grafica eccellente, dalla varietà di percorsi e dall'ottima presentazione, tutti elementi che fanno intuire che razza di gioco avrebbe potuto essere *Rally Cross Challenge*. Se non fosse per il metodo di controllo, avrebbe potuto essere un gioco automobilistico di prima qualità. Così com'è, non può meritare altro aggettivo che mediocre.



Regola due del Manuale di *Rally Cross* della Anco: I concorrenti che saltano le luci sono automaticamente penalizzati.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	L18000d	USCITO
SPECTRUM	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c	USCITO
C64/128	L15000c • L18000d	USCITO
PC	prezzo nc	1990

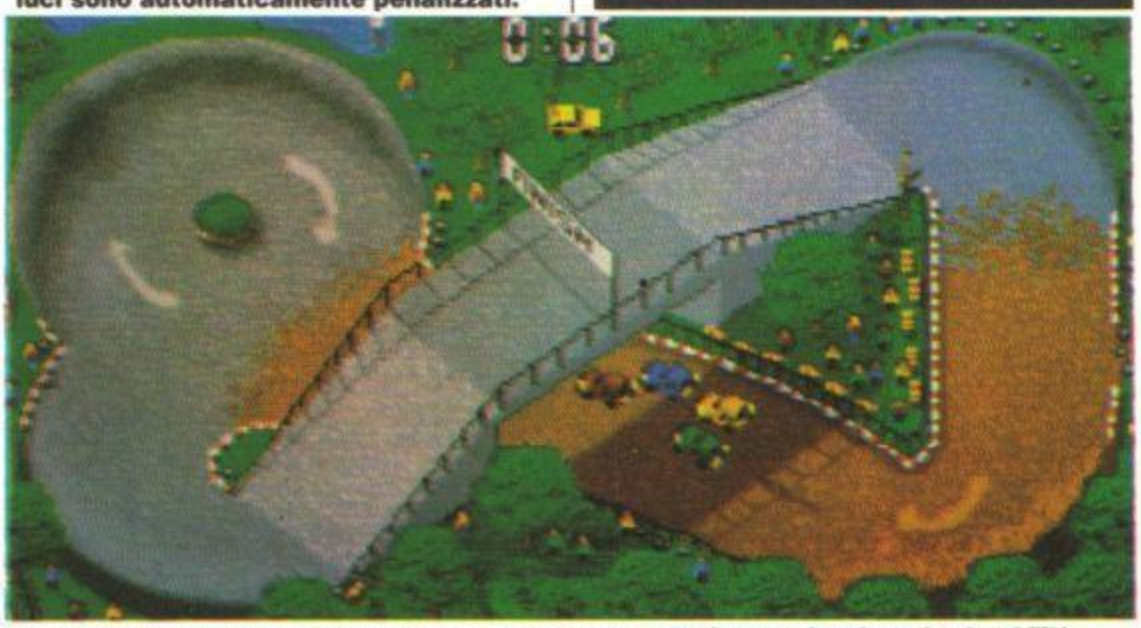
Un clone di *Super Sprint* dall'aspetto attraente ma rovinato dall'insufficiente sistema di controllo.

VERSIONE AMIGA

Nonostante i problemi di controllo, la grafica colorata, un ampia varietà di corse e le numerose animazioni rendono questo gioco piacevole a vedersi. Il sonoro è limitato a ronzii di vario genere. È tutt'ora il miglior gioco di guida di questo tipo disponibile per Amiga, comunque, dato che *Super Sprint*, disponibile per ST, non è mai stato convertito per questo computer.

GRAFICA	7	**FATTORE QI**	3
AUDIO	2	**FATTORE GIOCO**	6

K-VOTO 657



***Rally Cross* è molto simile a *Super Sprint*, ma purtroppo non riesce a riprodurne la giocabilità.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La vostra nave sfreccia solitaria nello spazio, ma non lo sarà per molto. Questo è un buon momento per verificare la vostra forza e provare a sparare qualche raffica con i laser.

SPACE ROGUE

La ORIGIN arriva là dove nessun altro uomo...

I CANCELLI Malir sono come dei tunnel interstellari che fluttuano sospesi nello Spazio pronti a catapultare coraggiosi viaggiatori attraverso distanze pan-galattiche in un batter d'occhio. Accanto all'ingresso di uno di questi cancelli, un Cadetto in tuta da astronauta si allontana dalla nave mercantile Princess Blue verso un vascello da esplorazione misteriosamente abbandonato. Improvvisamente, minacciosamente, uno stormo di Manchi, i peggiori nemici della razza umana, giunge sulla scena. La Princess Blue viene atomizzata senza nemmeno un "Scusate per il disturbo". Senza alcun altro luogo in cui rifugiarsi, il cadetto entra nel vascello da esplorazione. Tutti i sistemi sembrano operativi. Giurando di vendicare la distruzione della Princess Blue il cadetto si autonomina comandante del vascello e diventa un "Avventuriero dello Spazio"...

...La qual cosa non è affatto tanto eccitante quanto potrebbe sembrare. Le ingenue convinzioni che diventare un avventuriero significa piombare coraggiosamente addosso ad altre navi e polverizzarle con armi di incredibile potenza presto svaniscono. Sembra piuttosto che la qualifica nasconda dietro di sé una vita di viaggi tra stazioni spaziali, impianti di estrazione mineraria e lontani avamposti con lo scopo di esplorare e risolvere enigmi.

L'esplorazione è nel classico stile *Ultima*. Vi muovete come in *Gauntlet* per le stanze incontrando porte, oggetti, videogiochi arcade (in realtà uno solo, *Hive*), un gioco nel gioco, un po' come *Space Chickens in Space Quest III*) ed altre persone. Queste persone sono vitali ai fini del gioco: dovete parlarci insieme se volete avere l'aiuto di cui avete bisogno. E dovete farlo nel modo giusto se non volete sprecare l'opportunità di ottenere denaro, aiuto o informazioni indispensabili. Essere sinceri ed onesti significa essere coinvolti in missioni come consegna di bustarelle, aiuto ad androidi avventurieri ed assalto a navi mercantili (necessario per fare amicizia con i pirati). In realtà, comunque, il gioco vi dà anche alcune opportunità di andarvene in giro a polverizzare cose e persone. Se spegnete il vostro computer di navigazione (che mostra l'area in cui vi trovate come una griglia bidimensionale con un simbolo in ogni quadretto indicante il suo contenuto), lo schermo passa a mostrarvi l'ambiente che vi circonda, disegnato con grafica 3D a vettori pieni. Questa visuale è impiegata quando dovete attraccare a una stazione spaziale o combattere con un'altra astronave. Quando "agganciate" un'altra astronave, appaiono delle indicazioni per informarvi delle manovre necessarie a mantenerla in vista. Scoprirete presto che per trasformare qualunque cosa in detriti interstellari occorre una potenza di fuoco molto maggiore di quella sviluppata dal vostro laser standard. Bombe al Plasma, Missili Nucleari (!) Missili a Ricerca calorica e Laser più potenti possono essere acquistati (al loro prezzo, naturalmente) in tutte le migliori stazioni spaziali.

La vista in 3D è inoltre necessaria per la navigazione attraverso i cancelli Malir. Avvicinarsi correttamente al cancello (un tunnel a sezione circolare) significa vedere lo spazio scomparire, rimpiazzato da una successione apparentemente infinita di cerchi che serpeggiano fino all'orizzonte. L'attraversare un cerchio fuori dal suo centro, causa una perdita di energia degli schermi paragonabile a quella causata da un missile piuttosto potente. È così facile morire nello spazio...

Il tempo che dedicate alla vostra vita sociale subisce una brusca riduzione ogni volta che acquistate un gioco della Origin e dovete destraggiarvi tra il contenuto della scatola. Un racconto, un catalogo, una tabella di guida ai tasti da premere, una scheda che descrive le astronavi che si muovono nell'universo del gioco, la garanzia, la pubblicità, un poster, un manuale di gioco... posso immaginare il luccichio negli occhi dei boscaioli mentre gridavano "Azionate le motoseghe!" ed abbattevano un'altra foresta per farne manuali della Origin (Anche noi di K siamo favorevoli a Greenpeace). Ma posso perdonare la distruzione di un bosco o due perché questo è un buon gioco. Anche se l'inizio lascia piuttosto confusi, gradualmente sempre più cose attirano l'attenzione del giocatore. OK, combattimenti spaziali di questo tipo sono già stati visti prima d'ora, ma questo ha delle innovazioni divertenti, con armi extra, grafica extra e pennellate innovative. Potete perfino vedere altre navi combattere tra di loro e, mentre manovrate, vedere la vostra nave dall'esterno. Bello!

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
C64	L29000d	USCITO
IBM PC	L49000d	USCITO

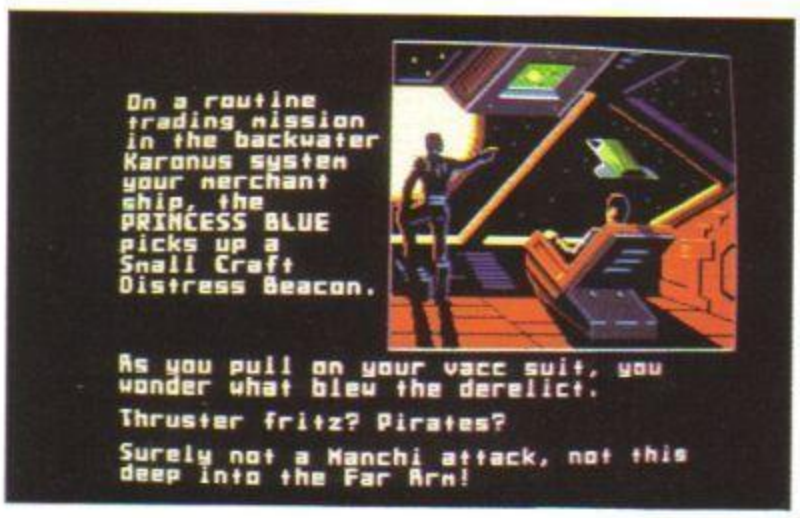
VERSIONE PC

La grafica rapida e multicolore dei combattimenti e dei mondi da esplorare rende più attraente questo già interessante gioco. Il sonoro è mediocre, ma questo è un fattore secondario mentre penetrate sempre più nei misteri del gioco.

GRAFICA	8	FATTORE QI	8
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 765

Un gioco inizialmente lento che vi prenderà ben presto nella tela dei suoi intrighi



Oh mamma, sembra che stia succedendo qualcosa di molto brutto...

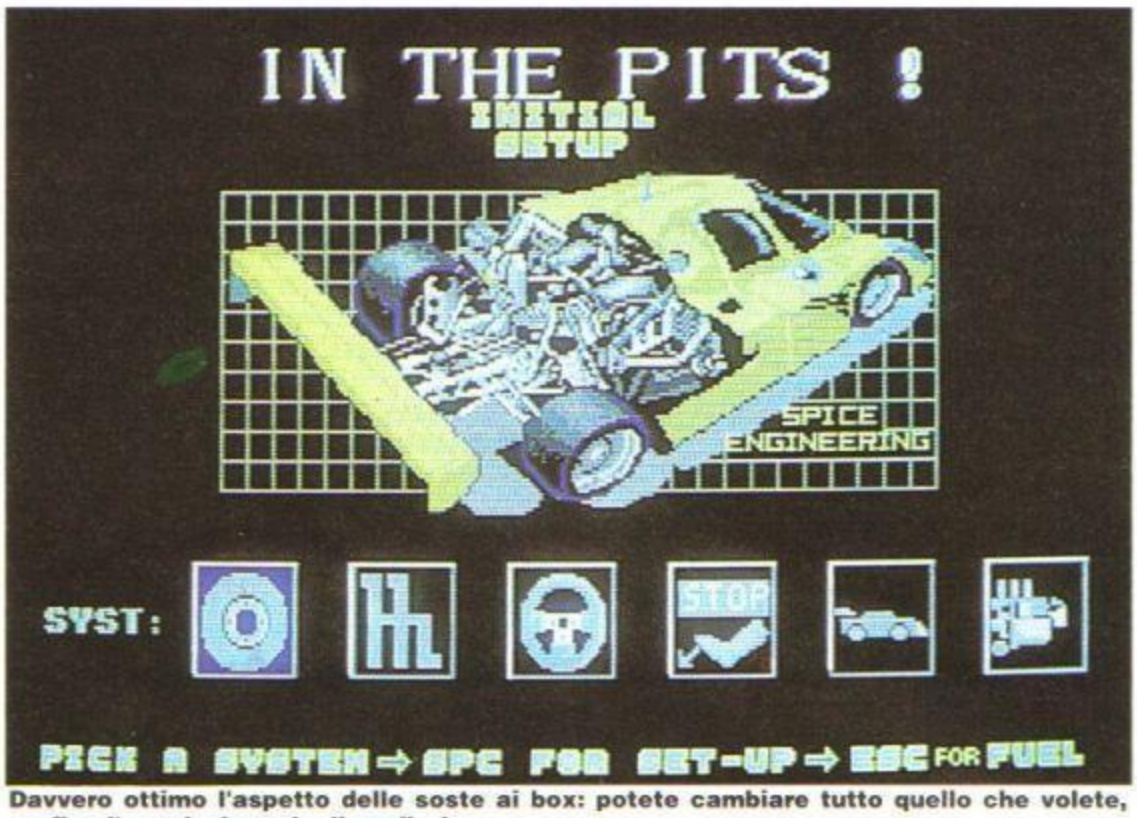
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAST LANE

L'ARTRONIC entra in gara nel competitivo mondo delle simulazioni di guida



Davvero ottimo l'aspetto delle soste ai box: potete cambiare tutto quello che volete, perfino l'angolazione degli spoiler!

I GIOCHI di guida, a quanto pare, sono in voga fin dall'epoca in cui la tecnologia dei video game era ancora ai suoi nebbiosi albori. *Pole Position* fu probabilmente il primo gioco di guida che divenne veramente popolare nelle sale giochi, dando il via alla realizzazione di una miriade di cloni anche nelle versioni per home computer. *Chequered Flag* della Psion invece può essere considerato il precursore delle simulazioni di guida su home computer. Il gioco aveva una grafica alquanto primordiale e una struttura molto semplice: c'era una sola auto, i circuiti erano "più o meno" come dovevano essere e... nulla più. La grande novità, comunque, era la prospettiva in 3D.

Negli anni successivi le simulazioni di guida spuntarono come funghi. Pian piano, i semplici risultati ottenuti da *Chequered Flag* subirono un notevole sviluppo: scesero in pista altre auto, la grafica degli scenari e gli sprite stessi vennero migliorati, e la manovrabilità della macchina riuscì a dare una sensazione di guida più realistica. Oggi siamo arrivati al punto in cui, in termini di presentazione e di realismo, le corse su computer sfruttano al massimo le possibilità della tecnologia esistente.

Quale sarà pertanto il prossimo passo in avanti? Beh, ce n'eravamo già fatti un'idea con *Lombard Rally*. Una competizione automobilistica non è soltanto una questione di guida. Per vincere, bisogna tener conto di una molteplicità di fattori, quali la preparazione dell'auto, le istruzioni al pilota, l'organizzazione delle soste ai box, ecc. Oltre ad offrirci una sensazione di guida estremamente realistica e degli effetti grafici grandiosi, il gioco della Mandarin ci aveva avvicinato alla vera realtà delle corse includendo appunto alcuni di questi fattori. L'Artronic adesso fa la stessa cosa con le corse di gruppo C. In *Fast Lane*, la Spice Engineering Team vi mette a disposizione la sua auto, una SE89C Cosworth potenziata. Tutto quello che vi potreste aspettare da un gioco di questo genere c'è. Lo schermo scorre via in modo abbastanza fluido e rapido, e riesce senz'altro a farvi sentire l'effetto della velocità. L'unica pecca grafica riguarda gli oggetti ai lati della pista e le altre macchine, che non risultano molto convincenti.

La manovrabilità dell'auto rende verosimile la sensazione di guida. Vi sembrerà proprio di sentire il motore che si lamenta quando tirate troppo le marce basse, e in alcune circostanze il motore si spegnerà. Potete essere bravi quanto volete con il joystick, ma riuscire a percorrere con l'acceleratore schiacciato a tavoletta e senza mai scalare in terza una qualsiasi pista a vostra disposizione rimarrà ugualmente un sogno. Provateci e finirete fuori strada alla prima curva pericolosa, il che, vi assicuro, è un'esperienza da brividi. A differenza di altre simulazioni, qui dovete veramente pensare a quello che state facendo mentre guidate proprio come avviene nella realtà, e prima di riuscire a prendere decentemente le curve, dovrete aver fatto almeno tre o quattro giri su ogni circuito.

L'obiettivo del gioco è di partecipare al campionato mondiale cercando di vincerlo. Esiste comunque la possibilità di far prima dei giri di prova su tutti i circuiti a vostra disposizione. Una trovata molto carina delle prove è che non si può partire così come se niente fosse, prima bisogna seguire la corretta procedura di avviamento dell'auto. Questo significa accendere il quadro, tirar su la levetta d'avviamento, ecc. Soltanto dopo aver fatto tutto ciò, potrete mettere in moto l'auto, inserire la prima, e affrontare la strada. Anche per quanto riguarda la preparazione pre-corsa e le soste ai box *Fast Lane* si distingue un po' dai soliti giochi di guida offrendovi infatti la possibilità di predisporre l'auto come vi pare e piace, a partire dai pneumatici per finire agli spoiler. È necessario dedicare particolare attenzione a questa operazione, poiché le condizioni atmosferiche durante la gara possono mutare radicalmente. Potreste ritrovarvi a dover guidare di notte, o sotto una pioggia torrenziale, e questo ovviamente richiede un assetto meccanico dell'auto ben diverso da quello necessario in condizioni di tempo ottimali.

Rispetto ad altri titoli del genere, *Fast Lane* presenta senza dubbio delle caratteristiche che costituiscono un'attrattiva per i patiti delle corse su computer, ma il gioco in realtà non è migliore di alcune simulazioni di guida uscite di recente. Dateci comunque un'occhiata - potrebbe valerne la pena.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L28000d	USCITO
AMIGA	L28000d	USCITO

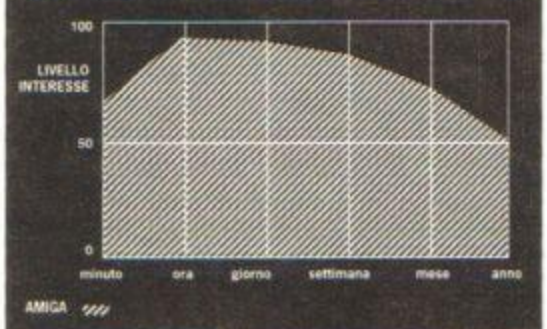
VERSIONE AMIGA

Benché gli oggetti ai lati della strada e le altre macchine non siano nulla di speciale, nell'insieme la grafica risulta piuttosto piacevole. A parte una gradevole musichetta a inizio gioco, il sonoro è limitato ai soliti effetti del rombo del motore e degli incidenti che, comunque, sono realizzati abbastanza bene.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 6
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO** 7

K-VOTO 715

CURVA INTERESSE PREVISTO



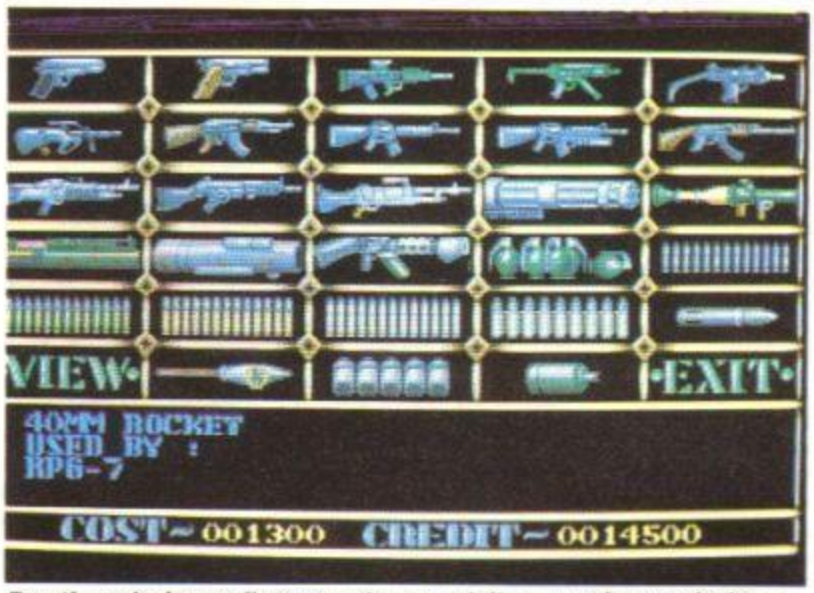
Pur non trattandosi della simulazione di guida più spettacolare che si può trovare in circolazione, se riesce a prendervi fin dall'inizio può garantirvi un divertimento abbastanza longevo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOGS OF WAR

Quei mercenari della ELITE vanno di nuovo in guerra ...



Pronti a selezionare l'armamento per un'altra sanguinosa missione.

SEMBRA che i titoli della Elite di maggior successo siano sempre stati quelli più semplici e basati principalmente su una struttura di gioco coinvolgente. Ricordate *Kokotoni Wilf*, *Bombjack*, *Bombjack II* e *Ghosts and Goblins*? La caratteristica che li accomunava era il fatto che si trattava di giochi che avreste rigiocato volentieri di tanto in tanto, ma che non possedevano necessariamente né una grafica né un sonoro in grado di competere con alcuni degli altri titoli di primo piano del tempo.

La cosa buffa è che in effetti non avevano bisogno di mucchi di fronzoli. La struttura stessa di ciascun gioco era tanto buona da renderlo appetibile. Aggiungetevi sprite più grandi e colorati ed un sonoro più complesso e probabilmente vi ritroverete con un gioco più lento, meno giocabile e, nel complesso, meno attraente.

Un altro titolo che ricade in questa categoria è *Ikari Warriors*: piccole figure tozze che girano per lo schermo sparandosi addosso puntini e piccoli cerchi. Dalla descrizione non sembrerebbe un titolo vincente, non è vero? Ma in pratica si è rivelato un successo esplosivo nelle classifiche di vendita. Si trattava inoltre di un altro di quei giochi perfetti di per sé stessi. A questo punto non importava se non aveva la grafica ed il sonoro del secolo: era comunque molto divertente e, soprattutto, molto coinvolgente.

La Elite ha ingaggiato il padre dei cloni di *Ikari Warriors*, Steve Bak, per produrre - indovinate un po'? - un altro clone di *Ikari Warriors*. Fate la parte di un mercenario che cerca di fare fortuna accettando missioni da vari individui ed organizzazioni. Queste implicano il ritrovamento di oggetti rubati o di persone rapite e tenute prigioniere, oppure l'eliminazione di quelle indesiderate.

Cominciate disponendo di una piccola somma, ed una volta accettata una missione dovrete usarla per acquistare le armi e le munizioni di cui avrete bisogno. Ciò viene fatto posizionando il cursore sopra le icone degli oggetti che si vogliono acquistare. Il costo dell'oggetto scelto viene automaticamente detratto dal vostro capitale. Sembra essere un inizio promettente dato che la possibilità di confezionare a piacere il proprio armamento dovrebbe aggiungere un po' d'interesse in più ad un tema trito e ritrito. Sfortunatamente l'implementazione di questa sezione lascia non poco a desiderare. Se volete più di un oggetto dello stesso tipo dovete tenere premuto il pulsante di fuoco fino a che non avete raggiunto il numero desiderato. Quando dovete fare il pieno di munizioni la cosa diventa molto noiosa.

Il secondo problema è che dovete passare attraverso la stessa lungaggine all'inizio di ogni missione, anche se si desidera mantenere lo stesso tipo di armamento. Sarebbe stato carino disporre di un'opzione per salvare le combinazioni di equipaggiamento preferite da poter richiamare all'istante senza dover ogni volta ricostruire l'armamento da zero.

Nel momento in cui entrerete nel gioco vero e proprio, sopravviverete giusto il tempo necessario per rendervi conto che assomiglia molto ad *Ikari Warriors*, ma che non ha assolutamente la stessa giocabilità. Sebbene gli obiettivi e le modalità di gioco siano pressoché le stesse, *Dogs of War* non è altrettanto giocabile. Si basa essenzialmente sull'uso preciso di una combinazione di armi per affrontare le varie sezioni del gioco. Mentre una mitraglietta può rivelarsi immensamente utile nelle fasi iniziali di ogni partita, è poco più che inutile quando vi trovate a fronteggiare un paio di pesanti veicoli corazzati.

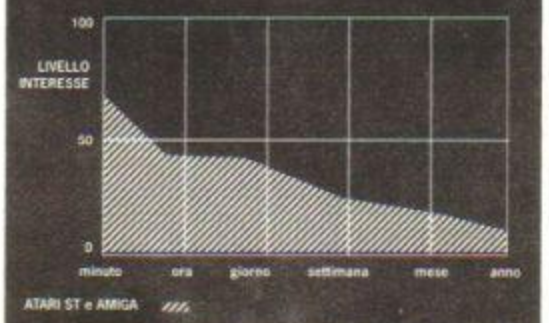
Non è proprio "Il ponte sul fiume Kwai"!

Per cambiare l'arma attualmente in uso bisogna premere i tasti sulla sinistra della tastiera. Ciò permette di passare in rassegna ciclicamente le armi a disposizione. In teoria funziona, ma in pratica la cosa non va molto bene. Se per esempio disponete di una mitragliatrice per spazzare via la fanteria, una manciata di granate per far piazza pulita dietro ai muri ed un lanciamissili per mettere fuori combattimento i mezzi corazzati, potreste dover premere un paio di volte i tasti prima che appaia ciò che volete. Nel tempo che ci vuole per richiamare l'arma e sparare sarete già stati fatti a pezzi dal nemico.

Il ritmo del gioco è così veloce e gli avversari sono così forti che anche senza scomodi cambi di arma avrete parecchie noie per sopravvivere. Penso che il gioco possa risultare assai più giocabile selezionando l'opzione per due giocatori in simultanea. Fintanto che farete uso dell'opzione ad un giocatore preparatevi a lunghe ore di frustranti tentativi per sopravvivere per più di cinque minuti.

È evidente ciò che la Elite ha tentato di realizzare con questo gioco, ed in parte posso ammettere che si tratta di un tentativo lodevole. La scelta delle missioni è una buona idea, sebbene ad essere onesti l'attrattiva principale consista nei diversi sfondi. Anche la scelta dell'armamento avrebbe potuto essere una buona carta, ma a causa degli inconvenienti riscontrati finisce per diventare più un peso che altro. Ciò che vi ritrovate fra le mani con *Dogs of War* è essenzialmente una versione di *Ikari Warriors* con fronzoli e lustrini, ma sfortunatamente questi concorrono solo a rovinare il concetto di gioco originale.

CURVA INTERESSE PREVISTO



A prima vista sembrerebbe un titolo destinato al successo, ma non possiede il fascino durevole di *kari Warriors*.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO

VERSIONE ATARI ST

Non esiste molta diversità fra la versione Amiga e questa. In effetti è uno di quei giochi sviluppati sulle due macchine nella stessa maniera. Riferitevi al riquadro Amiga per i commenti.

GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6

K-VOTO 650

VERSIONE AMIGA

La grafica risulta essere un'edizione migliorata rispetto a quella della versione a 16-bit di *Ikari Warriors* e c'è una colonna sonora accettabile di Dave Whittaker. La giocabilità non raggiunge gli standard di *Ikari Warriors*, ma se avete qualcuno con cui cimentarvi nell'opzione a due allora potrebbe valere la pena darci un'occhiata.

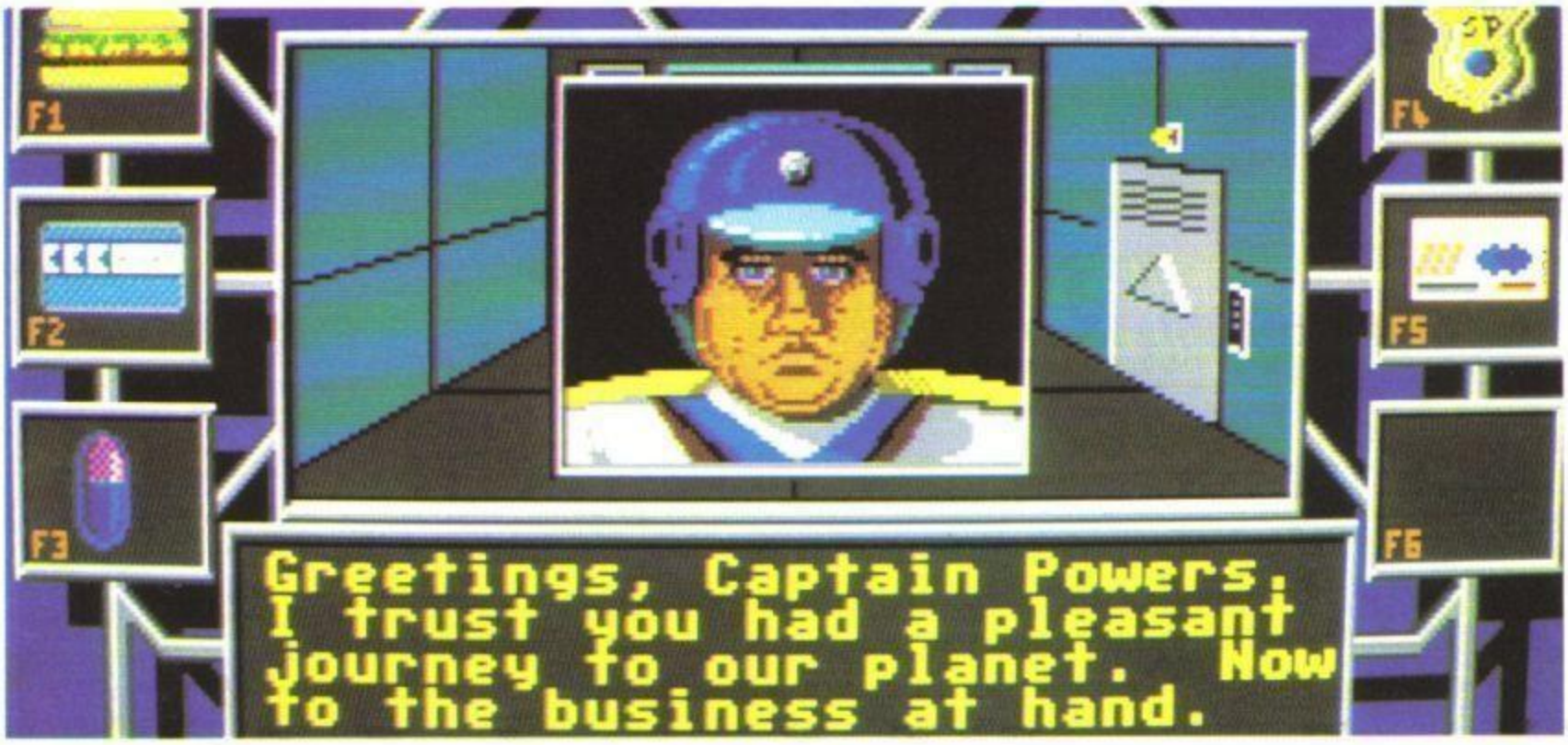
GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6

K-VOTO 650

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



OMNICRON CONSPIRACY

L'IMAGEWORKS porta un po' di umorismo americano agli avventurieri europei...

SEMBRA proprio che negli USA vadano di moda le avventure basate su una struttura di gioco divertente e su un'umorismo "adulto" e un po' fuori dal normale. Fra le altre case di software americane, la Sierra On-Line è probabilmente quella che ha esplorato di più il genere proponendoci titoli come *Leisure Suit Larry*.

Adesso la First Star Software ci offre il suo contributo con *Omnicron Conspiracy*. Voi siete Ace Powers, un capitano della polizia stellare al quale è stato assegnato il compito di investigare su un traffico di droga intergalattico. Il gioco inizia a bordo della vostra astronave, dove il PAL (il vostro droide personale) vi informa che il capo della polizia di Cron desidera incontrarvi.

Una volta arrivati sul pianeta Cron, venite scortati dall'irascibile luogotenente Drek fino all'iper-ascensore, che vi conduce direttamente nell'ufficio del Capo. Qui, ricevete delle notizie davvero poco confortanti: l'agente che stava investigando sul traffico di stupefacenti è scomparso e voi dovete prendere il suo posto cercando di arrestare i trafficanti. D'ora in poi, tocca a voi seguire tutti gli indizi che vengono deliberatamente sparpagliati lungo il vostro percorso.

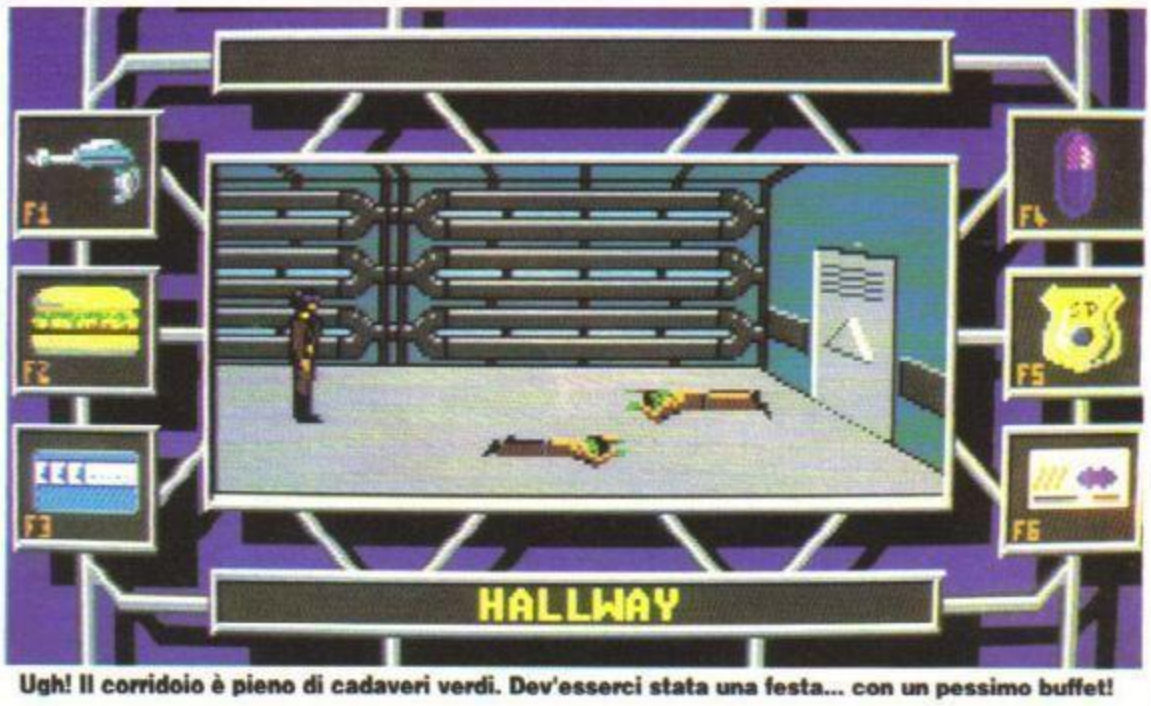
Come nelle avventure della Sierra On-line, la grafica di *Omnicron Conspiracy* è interamente animata. Il movimento per far passare il vostro personaggio di stanza in stanza si ottiene utilizzando il joystick o la tastiera. Tuttavia, a differenza dei giochi Sierra, qui non ci sono input testuali - tutte le decisioni vengono effettuate selezionando delle opzioni da un menu. Quando vi imbattete in un oggetto o in un personaggio, premendo ENTER compare un menu che vi offre due o tre possibilità d'azione, diverse a seconda della situazione in cui vi trovate. Una delle opzioni più utili è CONVERSE, che consente di raccogliere informazioni da chiunque vi capiti d'incontrare. Avete inoltre sei tasche nelle quali potete mettere gli oggetti raccolti. Tuttavia, se volete campare a lungo, in una di esse dovrà sempre esserci il vostro ALSWELL (un gioco di parole a base di acronimi per definire una pistola laser). Attivando una delle sei tasche, richiamate un menu di opzioni.

Ace sul ponte di comando del Falcon con il fedele P.A.L. e con il suo cannone al plasma riposto al sicuro nella tasca dei calzoni.

Scoprire l'utilizzo a cui sono destinati gli oggetti generalmente non è troppo complicato. Ce ne sono anche due o tre messi lì per gioco. Provate, ad esempio, a entrare nel negozio di dischi su Cron e ad inserire un disco nel lettore CD... L'oggetto più utile di tutti comunque è l'Aswell, che può essere predisposto per stordire o per uccidere (proprio come i vecchi "fasatori" di Star Trek). Per eliminare gli altri personaggi, basta affrontarli e premere la barra dello spazio. Rimarranno morti stecchiti. Naturalmente, c'è il grosso rischio che succeda la stessa cosa anche a voi. Ci son rimasto davvero male quan-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ugh! Il corridoio è pieno di cadaveri verdi. Dev'esserci stata una festa... con un pessimo buffet!

do, girando in un bar, mi si è avvicinato un brutto tizio di colore (verde), che mi ha accolto "amichevolmente" sparandomi un paio di colpi nello stomaco con il laser. Fortunatamente, se succede un disastro di questo genere, il vostro droide può teletrasportarvi a bordo dell'astronave, dove un'infermiera-droide vi rimetterà insieme. Così, dopo la riuscita della mia "operazione di riassemblaggio", son tornato dritto dritto nel bar dove c'era quel "porco", e l'ho fatto fuori prima ancora che riuscisse a spiaccicare una parola. Che soddisfazione!

Ad ogni buon conto, dovreste riuscire a risolvere la prima parte del gioco abbastanza facilmente. Tuttavia, l'arresto dei narco trafficanti è soltanto la punta dell'iceberg. Ci sono infatti altri due misteri da risolvere prima che possiate riuscire a completare il gioco in modo appropriato.

Omnicron Conspiracy non mi è affatto dispiaciuto. L'umorismo tipicamente americano ogni tanto può dare un po' sui nervi, ma nel complesso il gioco è divertente. L'utilizzo dell'interfaccia grafica al posto degli input testuali lo rende accessibile anche a chi, in caso contrario, non lo "giocherebbe nemmeno con un dito". La grafica e l'animazione si lasciano leggermente indietro i giochi Sierra, ma il sonoro è molto limitato. Probabilmente non si tratta di un gioco che andrà bene a tutti ma, se l'umorismo del software americano non vi dispiace, non fatevelo sfuggire.

VERSIONE PC

L'originalità della grafica e dell'animazione lo rendono un gioco diverso dalle solite avventure. Il suono è limitato, ma sul PC questo ormai è un dato di fatto. *Omnicron Conspiracy* ha una buona giocabilità e dovrebbe piacere anche a parecchi non-avventurieri.

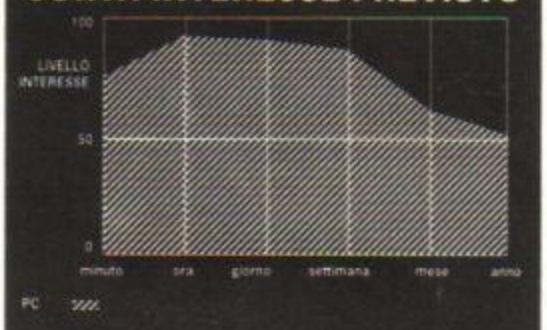
GRAFICA	9	FATTORE QI	9
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 935

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
IBM PC	L69000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco abbastanza impegnativo che potrebbe farvi divertire per un bel po'.

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni
Sterlino
Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO
VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club
New PlayMate Shop
Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR, Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE
Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY
Grenadier
Citadel

SCACCHIERE ELETTRONICHE
Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

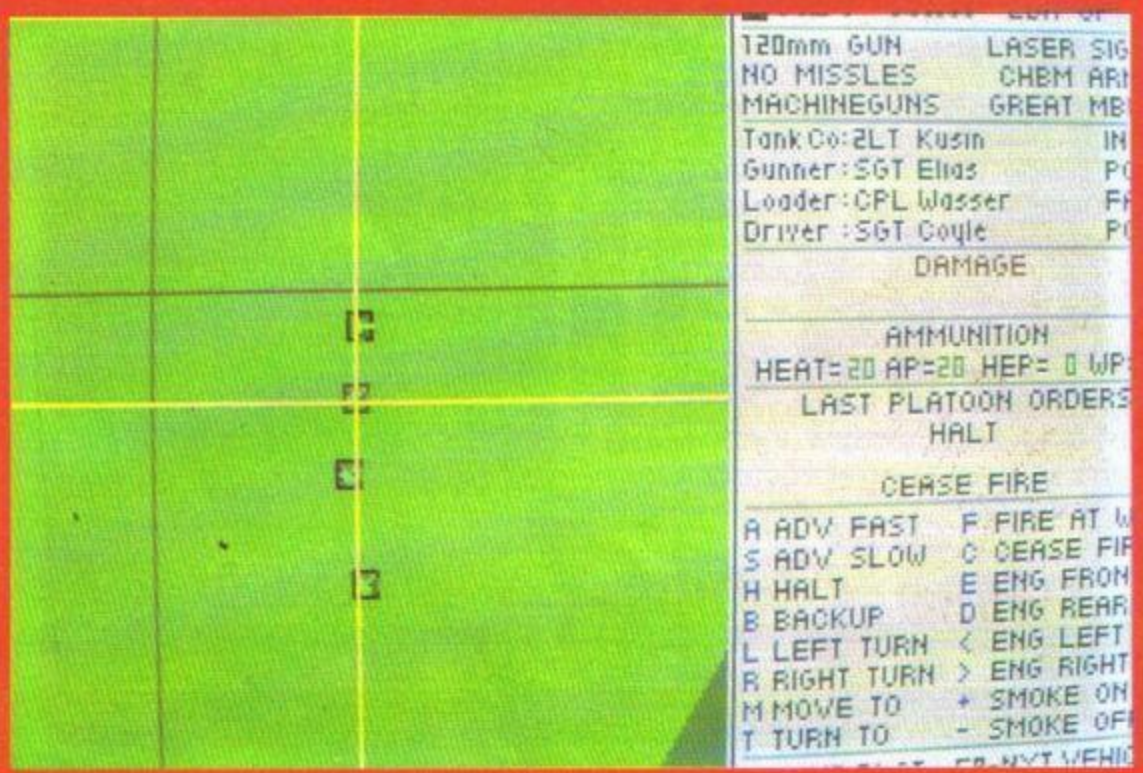
http://www.oldgamesitalia.net/

ALL'ATTACCO!

Recentemente siamo tutti stati talmente ossessionati dall'ultimissimo (ennesimo) simulatore di volo, al punto che i più "terra terra" simulatori di carro armato, sembravano essere spariti dalla scena delle battaglie su computer. In realtà, stanno tornando all'attacco!

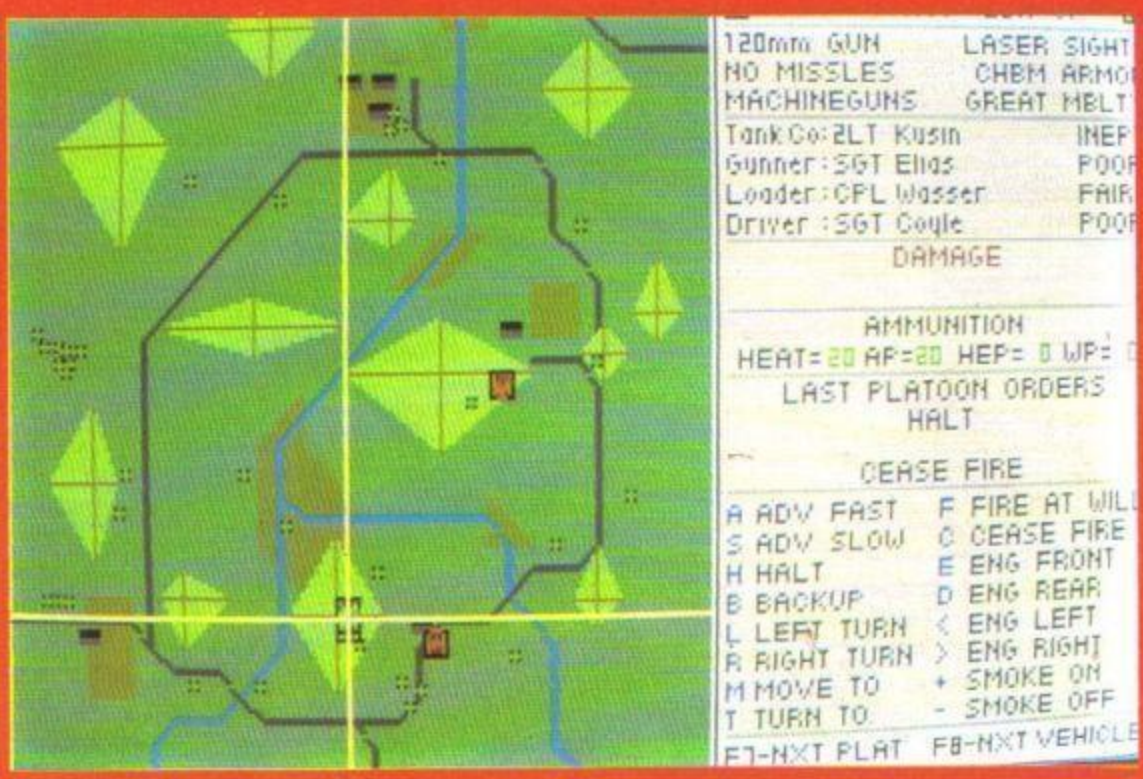
Che sensazione si prova a lanciarsi in battaglia al comando di un plotone di carri? Prima un breve combattimento contro i russi per stimolarvi l'appetito, poi un'esauriente anteprima di *M1 Tank Platoon*...

Il conducente sbuca dal portello e mette un piede a terra. Gli strumenti sul pannello non sono lì per fare scena, ognuno di essi può salvarvi la pelle!



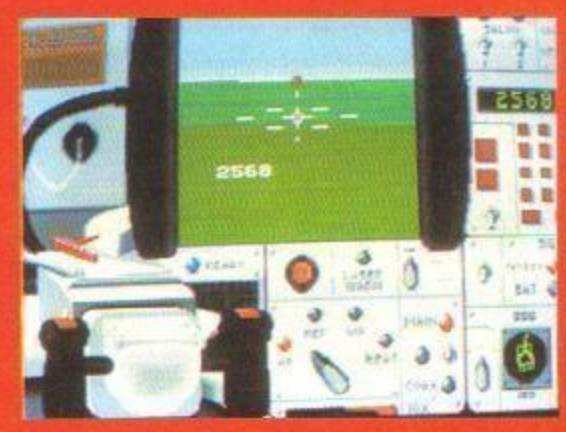
Sulla mappa, qui al massimo ingrandimento, ci sono quattro carri pronti all'azione. E tutto verde perché siamo in collina... Alcuni carri sono al di là della collina, ma questa è un'altra storia...

Con una rapidissima occhiata attraverso il portello scoprite un'altro componente del vostro plotone. Lo seguite verso ovest, poi prendete a nord per scontrarvi con il nemico (controllate la mappa).



Zoomata sull'intera mappa. Il pannello sulla destra riporta i dati del mezzo in cui vi trovate, con l'arsenale di bordo ed i nomi e il livello d'abilità di ciascun membro dell'equipaggio. I puntini rossi sono dei carri nemici.

È sulla schermata della mappa che dovete elaborare i vostri piani e che potete controllare quello che avviene in tutto il teatro di operazioni. Le vostre unità e quelle nemiche sono chiaramente indicate e potete selezionarne una qualunque (vostra o dei nemici) "puntandola" con il cursore a croce e premendo il tasto RETURN. Oltre ad assumerne il controllo, ne visualizzate tutti i dati sul pannello di destra.



Durante l'avvicinamento, il cannoniere comincia ad agitarsi. L'interruttore in basso al centro serve a selezionare il tipo di munizioni. In questo momento, state usando gli APDS, proiettili perforanti a scartamento d'involucro (con portata sui 1500 metri). Il bersaglio è visibile in lontananza, proprio sopra il mirino. Ora dovete avvicinarvi e fare fuoco!

K VERDETTO

Per noi, M1TP merita 926, il che è tutto dire. Finalmente, qualcosa di diverso dai soliti simulatori di volo, ma tanto dettagliato da soddisfare anche i più pignoli e, contemporaneamente, tanto carico di azione, impegno e varietà da entusiasmare il giocatore più esigente. Una bomba!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I più avanzati progetti di carri, come questo a destra, sono particolarmente adatti alle rappresentazioni in 3D! La corazza ad angolo, fatta sia per resistere ai proiettili che a deviarli, sembra un bel solido vettoriale anche nella realtà. M1TP permette un altissimo livello di dettaglio grafico, ma è possibile cambiare il livello per adattarlo alle diverse macchine. Più accurato è, maggiore è la potenza di elaborazione richiesta...

Quelli che si ricordano *Battlezone* e l'effetto che faceva vedere il blindovetro della feritoia di andare in pezzi quando si era colpiti da un proiettile nemico, sanno che i combattimenti di carri armati possono provocare delle scariche di adrenalina pressoché fatali. Il bello è che i programmatori ci hanno meditato sopra e stanno per inondarci con un'ondata di promettenti simulatori di carro armato. Quello della Microprose è il primo in ordine di uscita, seguirà *Tank Command* della Realtime e ce ne sono altri in arrivo. Cosa c'è sotto tutto questo movimento?

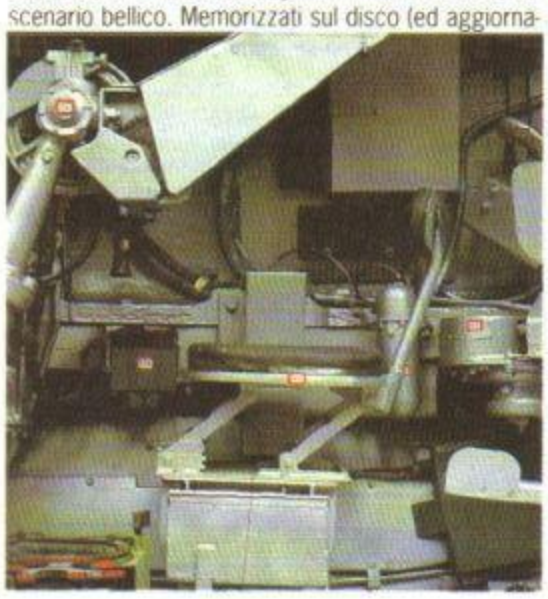
Siamo riusciti a mettere le mani per primi su una copia di *M1 Tank Platoon* della Microprose durante una visita al Museo del Royal Tank Corps di Bovington (Inghilterra), in compagnia del Maggiore "Wild Bill" Stealey. Siamo rimasti decisamente impressionati dalla velocità del gioco, dalla qualità della dettagliatissima grafica VGA tridimensionale, dalla vasta gamma di mezzi corazzati nemici superpesanti contro i quali si combatte e dal manuale ancor più pesante, che, con le sue 206 pagine, rischia di vincere il "Guinness" dei primati.

In effetti, quel manuale riassume tutta la filosofia della nuova generazione dei simulatori di carro armato. A terra, forse, le cose accadono più lentamente ma, di sicuro, qui c'è più spazio per le considerazioni strategiche e per i dettagli di gioco. Nemmeno una riga di quelle 206 pagine è sprecata; tutte dicono qualcosa di utile al gioco, eppure bisogna ammettere che il programma è immediatamente giocabile. Quel che è meglio è che nulla - dalla descrizione delle tattiche dei mezzi corazzati alla rapidità di fuoco della mitragliatrice polivalente PKT calibro 7,62 NATO - è inventato: la Microprose è ricorsa addirittura al Freedom of Information Act (una legge americana che consente di ottenere informazioni militari, n.d.r.), per procurarsi la documentazione necessaria, e ne ha fatto un uso eccellente.

L'unico problema sta nella rilegatura del manuale, che perde le pagine con una frequenza allarmante. La manualistica è decisamente essenziale, comunque, così abbiamo finito per perforarne le pagine e rilegarle in una cartelletta ad anelli.

IL GIOCO

M1TP è condizionato dalle scelte dell'utente: la scelta del plotone, la scelta degli uomini e la scelta dello scenario bellico. Memorizzati sul disco (ed aggiornati dopo ogni battaglia), si trovano i dati di una serie di unità con nomi e capacità diverse. L'equipaggio medio di un carro è composto dal capo-carro con la testa fuori dalla torretta, da un cannoniere che cannoneggia, da un caricatore che carica e da un pilota, che si porta a spasso 57 tonnellate (57,1 per essere pignoli) di acciaio rinforzato all'incredibile velocità di 107 Kmh attraverso il paesaggio in 3D - un'esperienza snervante per i novellini, che pensavano che i carri armati fossero lenti.

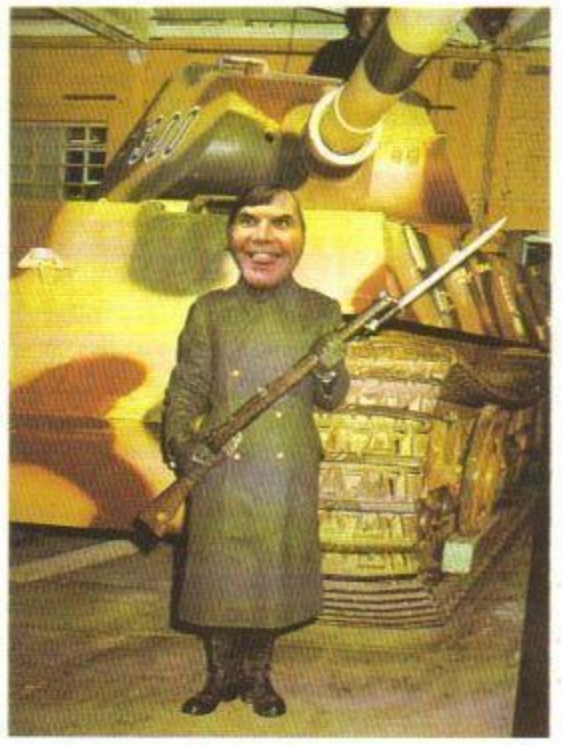


Questo è il posto in cui stanno seduti i veri cannonieri. Decisamente più scomodo della vostra poltrona...

Il livello d'addestramento del vostro equipaggio ha un importanza fondamentale ed il vostro obiettivo a lungo termine è di incrementare le loro capacità, guadagnando medaglie e rendendoli sempre migliori. Lo scopo ultimo è, naturalmente, di vincere la guerra e di fare a pezzi i T80m84 e gli altri mostri d'acciaio delle forze sovietiche. Contrariamente alla tendenza attuale, quelli della Microprose sembrano sperare che la riappacificazione tra Est e Ovest non avvenga, se non altro perché, per essere realistico, il gioco deve riflettere il fatto che l'Unione Sovietica è l'unica nazione a disporre di mezzi corazzati in grado di competere con il vostro.

Vincere la guerra, comunque, è quasi impossibile a meno che non si disponga di un equipaggio superaddestrato. Questo, perché *M1TP* combina in modo eccezionale gli interventi umani e il controllo del computer. I combattimenti si svolgono su scenari in 3D con colline, vallate, fiumi e molti altri tipi di caratteristiche topografiche. In ogni istante della battaglia è possibile selezionare un qualsiasi vostro veicolo, comunque e dovunque questo si trovi, dagli elicotteri da ricognizione (già, ce n'è da soddisfare anche gli irriducibili amanti del volo) ai carri M1 Abrahams e di visualizzarne il punto di vista in 3D sul vostro schermo.

Con i carri, questa opzione vi permette di assumere il totale controllo del mezzo in questione e dei membri del suo equipaggio. Il bello è che questo controllo totale viene assistito dal computer, in modo che mentre impersonate il capo-carro con la testa che spunta dalla torretta, potete ordinare, per esempio, al vostro pilota di avanzare a tutta velocità, al cannoniere di fare fuoco a volontà e agli altri mezzi della vostra formazione, di disporsi in formazione scalare sinistra (dietro di voi, con i cannoni orientati su 45 gradi). Improvvisamente, eccovi avanzare sul territorio con i cannoni che sparano insieme, per aprirvi la strada attraverso le unità nemiche... Per noi, i maniaci delle simulazioni di volo possono dire quello che vogliono, ma per me tutto ciò è molto più divertente dei combattimenti aerei.



Visto così, Wild Bill Stealey sembra decisamente andato in tilt. Ma non prima di aver avuto l'intuizione di usare il Freedom of Information Act per ottenere le informazioni che servivano per il gioco.

Il Maggiore Wild Bill mette alla prova, col suo gioco, un *vero* carrista (o viceversa?).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SESSO!

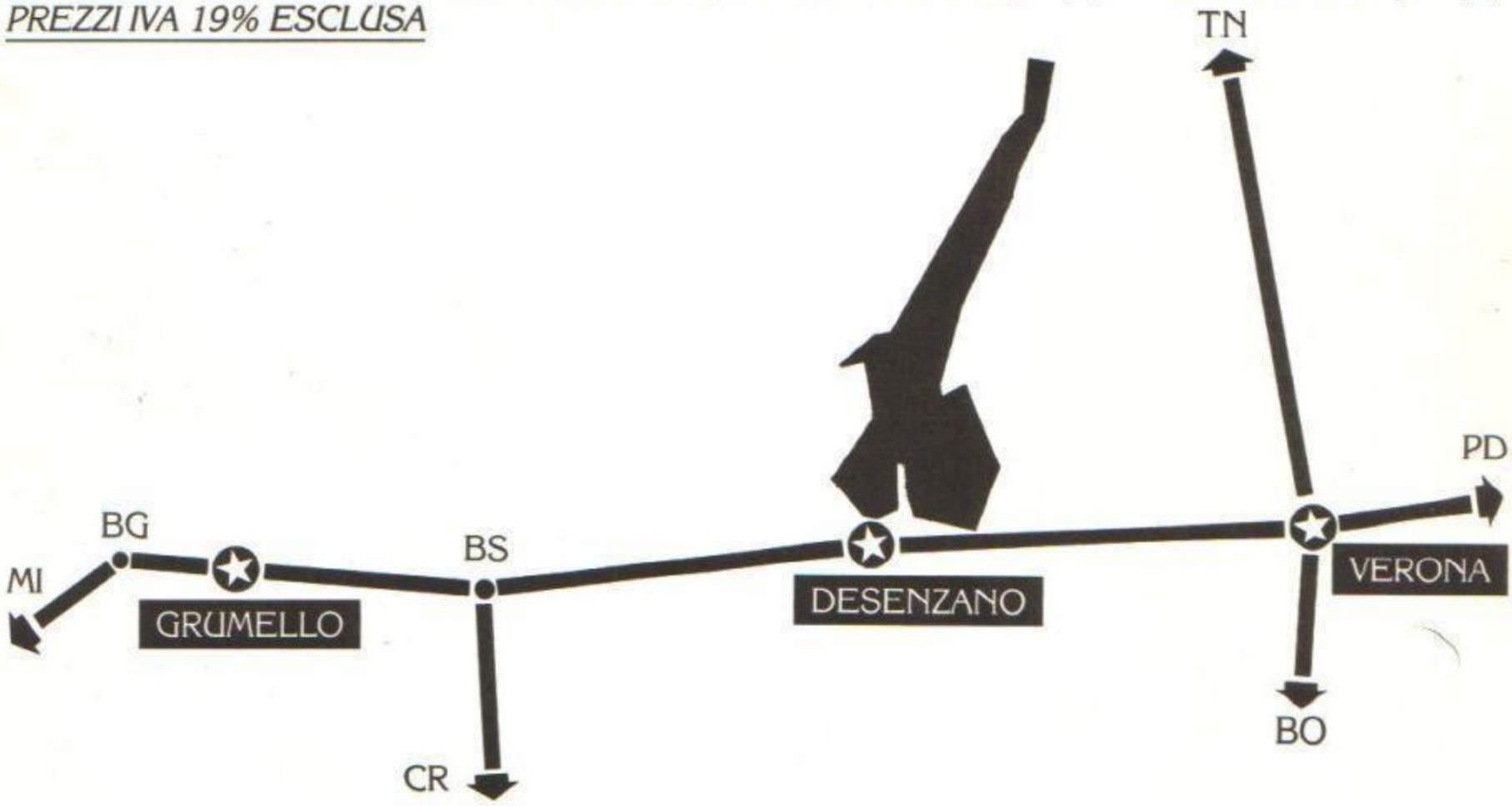
ORA CHE ABBIAMO ATTIRATO LA TUA ATTENZIONE, DAI UN'OCCHIATA ALLE NOSTRE OFFERTE:

ATARI 520 STFM	L. 599.000
AMIGA 500	L. 670.000
AMIGA 2000	L. 1.495.000
STAR LC 10	L. 350.000

ESPANSIONE 1Mb PER AMIGA 500 **L. 150.000**

DISCHI 3.5" MARCATI	**L. 20.000** (10 pz)	**L. 90.000** (50 pz)	**L. 160.000** (100 pz)
DISCHI 3.5" BULK	**L. 15.000** (10 pz)	**L. 70.000** (50 pz)	**L. 130.000** (100 pz)

PREZZI IVA 19% ESCLUSA



VENDITA PER CORRISPONDENZA:
Per acquisti per corrispondenza, telefonare alla sede di Desenzano, Tel. **030/9911767** (3 linee r.a.)

MEGABYTE

DESENZANO (BS), P.za Malvezzi 16, Tel. 030/9911767 - Telefax 030/9144880
VERONA, P.za S. Tomaso 10, Tel. 045/8010782 - Telefax 045/8010783
GRUMELLO (BG), Via Roma 61, Tel. 035/833097 - Telefax 035/833097

SOFT CENTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE MANIA

Visto che i giochi per console sono spesso e volentieri conversioni di giochi da bar, a chi meglio di IUR potevamo affidare la rubrica? A nessuno, ovviamente, quindi da questo numero IUR, detentore di decine di record italiani di coin-op e collaboratore di K a tempo perso (cioè quando non è in sala giochi), curerà Console Mania.

GUN SMOKE

Recita un vecchio detto: "il primo amore non si scorda mai!"... e come potrei dimenticare questo *Gun Smoke*?

A parte le memorabili arrabbiature in sala giochi, dove non si trovava mai un cablaggio decente con tre pulsanti e un joystick, questa versione per il NES (che sta per *Nintendo Entertainment System*, n.d.r.) è stato il primo gioco che ho sperimentato su questa console, ragion per cui è qui che ho ricevuto le "stimmate a forma di croce" sulla mano sinistra: infatti il comando direzionale del Nintendo è molto sensibile e preciso, ma è anche un tantino faticoso da manovrare.

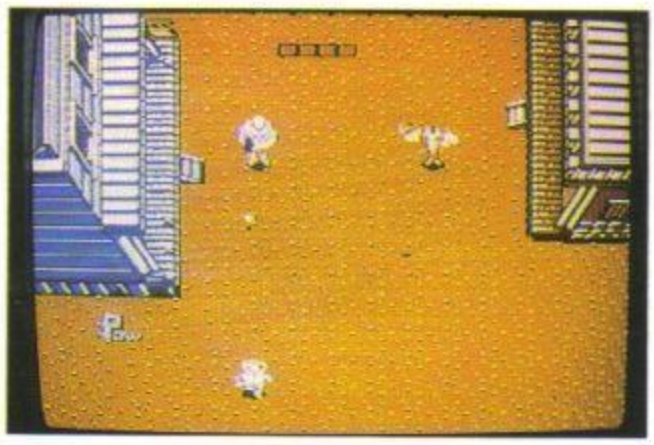
Invece sui pulsanti non si discute: perfetti, permettono una mole di fuoco impressionante, tanto che quasi non si avverte la differenza tra i colpi normali con le pistole e quelli con la mitragliatrice!

Chi conosce il coin-op avrà già drizzato le antennine; in effetti in questa conversione ci sono delle novità ovvero la possibilità di comprare armi extra con i nostri "punti-dollari", che ci danno colpi più ampi, più potenti o addirittura traccianti, per finire con la famigerata "Smart Bomb", che in questo caso non è altro che una barriera che si attiva quando veniamo colpiti, salvandoci la pelle e uccidendo tutti i nemici in campo.

In un altro bazar possiamo addirittura comprarci un cavallo (un po' caro, ma in pratica corrisponde a 4 vite extra!), una manciata di munizioni e il manifesto del ricercato che comanda la banda di turno.

Già, perché non ve l'abbiamo detto: *Gun Smoke* (ci sarà anche qualcuno che non lo conosce!) si svolge nel selvaggio *Far West*, per la precisione nella cittadina di Hicksville, che è stata saccheggiata da ben 6 (soltanto: ecco la parte negativa rispetto al coin-op) bande di fuorilegge ed indiani di ogni risma, e noi impersonifichiamo il tradizionale pistolero buono.

È quindi una buona occasione per scatenarsi in un ottimo spara e fuggi, nel quale è però indispensabile un minimo di strategia per scegliere le armi opportune al momento giusto ed avere così la possibilità di cercare i bonus nascosti lungo il percorso: infatti si possono trovare vite extra, cavalli e manifesti dei ricercati senza spendere una lira.



***Gun Smoke* Faccia a faccia con BANDIT BILL.**

***Gun Smoke* - manca solo il manifesto, poi abbiamo fatto il "pieno"...**

SONORO Riproduce i motivetti caratteristici dell'epoca in cui si svolge il gioco
GRAFICA Ben definita con qualche raro sfarfallio

...ecco dov'era nascosto! (il manifesto.

NOTIZIE E CURIOSITA'

5 MILIONI DI GAMEBOY

Il Game Boy della Nintendo sta ottenendo un enorme successo in Giappone e negli USA. La Nintendo prevede di distribuire ai rivenditori tra 4 e 5 milioni di "pezzi" nel 1990. Nel 1989, la Nintendo ha già distribuito più di un milione di Game Boy, soprattutto grazie al successo riscosso dai giochi *Tetris* e *Super Mario Bros* tra i giovani giapponesi e americani.

RECORD DA BATTERE

Vi considerate giocatori da record mondiale? Bene, eccovi alcuni record relativi ai giochi recensiti in queste paginei:

- **GUN SMOKE: IUR, Finito**
- **ROBOWARRIOR: R. Bodine, 3.990.900**
- **XEVIOUS: J. Peck, 2.207.930**

Gli ultimi due record sono stati tratti da *NintendoPower*, la rivista ufficiale americana della Nintendo, mentre il primo è del nostro IUR che, non contento di recensirlo semplicemente, ha voluto vedere la fine.

MONOPOLIO NINTENDO

Della sentenza relativa ai diritti di *Tetris* abbiamo parlato nelle Notizie, ma la sentenza più importante è ţuella che verrà emessa nei prossimi mesi.

Oltre a litigare sui diritti di *Tetris*, l'Atari ha fatto causa alla Nintendo, chiedendo ben 100 milioni di dollari di danni, per avere il diritto di vendere giochi compatibili Nintendo senza il permesso della società giapponese.

Considerando che la Nintendo afferma di aver venduto lo scorso anno, nei soli Stati Uniti, più di 100 milioni di cassette a circa 30 dollari l'una, è chiaro che il vero *business* è quello del software. Se l'Atari riuscirà a dimostrare che la pratica di monopolio adottata dalla Nintendo va contro la legge anti-trust, allora potrebbero aprirsi i cancelli del mercato Nintendo per qualunque casa di software.

Se così avverrà, saranno i consumatori - e non i responsabili Nintendo - a dire quali sono i giochi belli: acquistandoli. Provate a pensare cosa potrebbe succedere se fosse la Commodore a dire quali programmi devono girare su Amiga: magari *Populous* sarebbe stato considerato troppo "bizzarro" e non avrebbe mai visto la luce del video. Non vorremmo che la stessa cosa succedesse con i giochi Nintendo.

Noi speriamo che l'Atari vinca la causa: siamo in regime di mercato libero o no?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOWARRIOR

È questa la cosa più bella delle conversioni per console dei coin-op: sui manuali di istruzioni possiamo trovare la "trama" dei nostri videogiochi preferiti, retroscena che solitamente sono riservati ai fortunati operatori che possono disporre dei depliant pubblicitari delle case costruttrici.

Veniamo quindi a scoprire che la vicenda di questo gioco si svolge all'incirca nell'anno 4431 su Altile, pianeta artificiale costruito 2036 anni prima, dove tutti gli abitanti, ex-terrestri, vivono in perfetta armonia (strano, ma vero) fino all'arrivo degli alieni Xantho, provenienti da un'altra dimensione e comandati dal terribile e crudele dittatore Xur.

Gli abitanti di Altile mandano un S.O.S. alla Terra, chiedendo ai terrestri di rispolverare ZED, il più forte Robowarrior creato per la difesa del pianeta e di inviarlo in soccorso ai poveri tapini: ecco che inizia la nostra missione!

La nostra avventura si articola in ben otto livelli e per riuscire a superarli è praticamente indispensabile conoscere alla perfezione le nostre armi, i poteri speciali e i super poteri, senza i quali è impensabile superare i vari nemici e Signori Xantho che ci ostacoleranno lungo il cammino verso lo scontro finale con Xur.

La cosa più importante da tenere sotto controllo è la nostra energia, finita la quale termina la nostra spedizione; l'energia decresce con il passare del tempo, quando veniamo colpiti da un avversario o da un suo proiettile e quando sbagliamo i "calcoli" posizionando una bomba.

Quest'ultima è l'altro elemento fondamentale del gioco: abbiamo un numero limitato di bombe, che dobbiamo gestire in maniera oculata per minare il terreno e scoprire le capsule nascoste dagli abitanti di Altile, con le quali possiamo incrementare i nostri poteri.

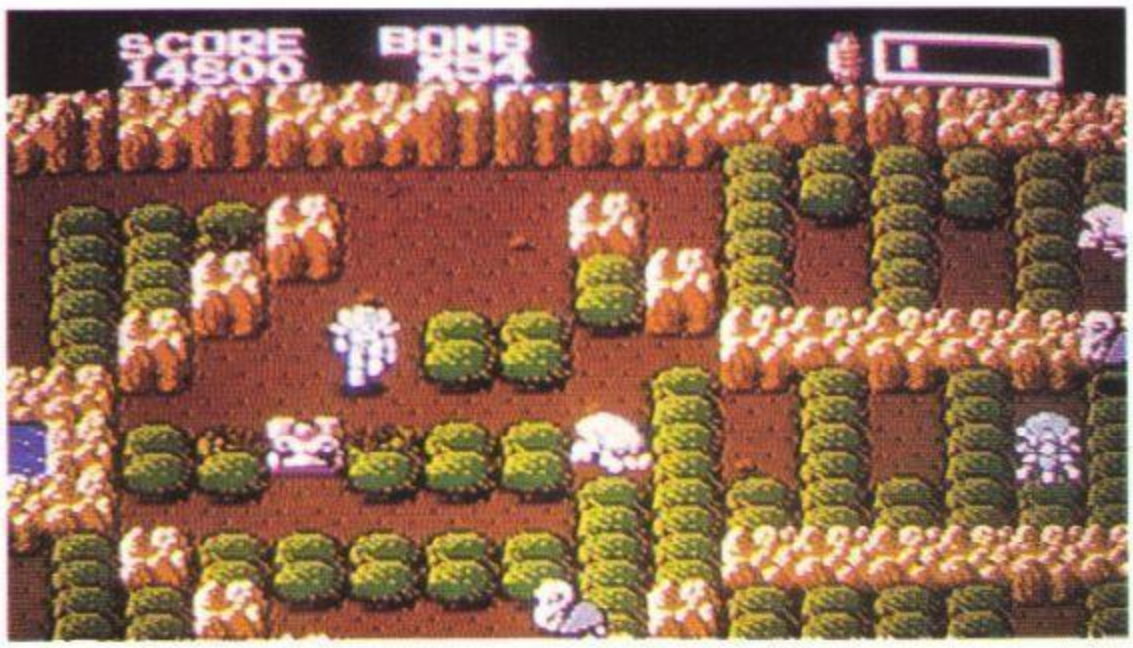
C'è quindi una componente di strategia ma anche una buona dose di fortuna. In effetti, alcune capsule sono disposte in posizioni fisse, ma la maggior parte segue un ordine completamente casuale, per cui ci dobbiamo trasformare in una sorta di talpa-guastatore che devasta tutto il suolo.

Non manca la componente spara-e-fuggi, perché abbiamo a disposizione un fucile a raggi, il cui campo d'azione può essere incrementato raccogliendo un'apposita capsula con una "P".

La maggior parte delle capsule si trova nel sottosuolo e nelle stanze degli idoli, le cui entrate sono celate in punti fissi; gli unici inconvenienti sono che il sottosuolo è buio, per cui bisogna procurarsi delle candele o delle lampade, e che gli idoli ci regalano qualcosa solo se vengono distrutti nell'ordine giusto.

Questo è il classico gioco che non ha avuto una grande diffusione come coin-op, ma come gioco da console è sicuramente in grado di appassionare anche il più accanito videogiocatore per molto tempo.

GRAFICA Colori vivaci. Movimenti molto fluidi.
SONORO Molto descrittivo, rende bene la suspense.



Robowarrior.

XEVIOUS

Ebbene, lo devo proprio confessare: nonostante questo videogioco della Namco sia da considerare uno tra i grandi classici e mi ricordi l'epoca d'oro di questo mondo (parlo del 1982!), non è mai stato uno dei miei preferiti perchè ha la particolarità di essere lento nei movimenti, il che, per me, è sicuramente un difetto.

Per il resto il gioco non si discute e questa versione per la console Nintendo mi pare molto aderente all'originale: il nostro famosissimo caccia Solvalou volteggia sul vasto territorio nemico, suddiviso in aree delimitate da foreste, ben equipaggiato con missili aria-aria per gli avversari volanti e con bombe di superficie per i nemici terrestri.

Unica eccezione a queste regole è la fortezza volante nemica, la mitica Ando Ageanesis, che pur essendo una Fortezza Volante, deve essere colpita con le bombe di superficie, mirando bene i punti vitali con l'apposito mirino.

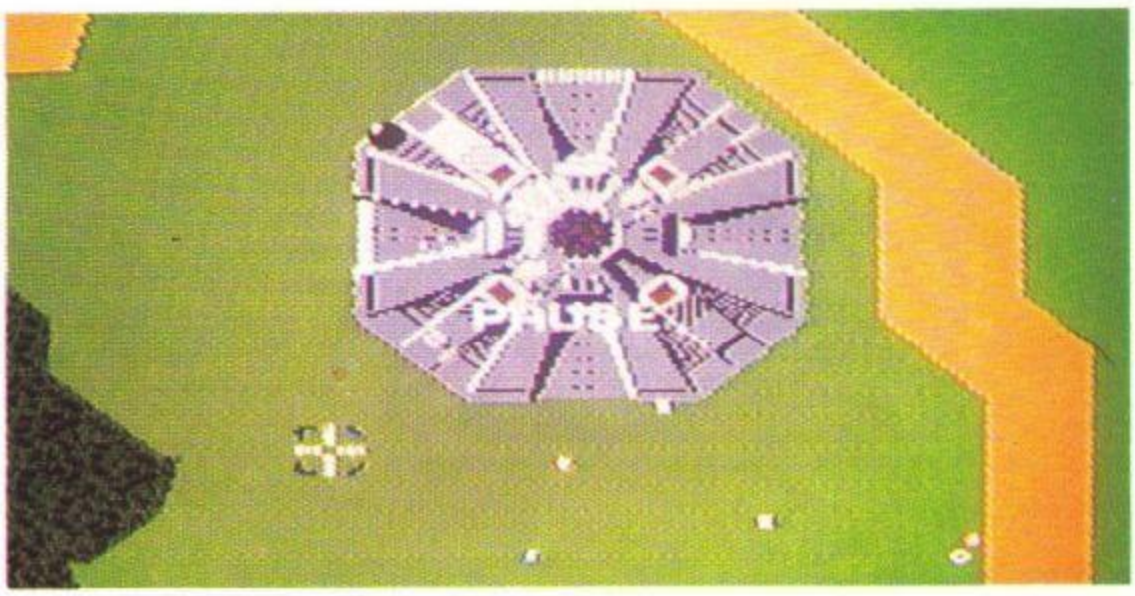
Ci sono poi gli scudi "Bacula", che sono insensibili a tutti i nostri colpi e che dobbiamo semplicemente scansare; non illudetevi che i nemici che troverete siano solo quelli indicati nel libretto d'istruzioni: vi ho detto che questa versione è molto simile all'originale, quindi aspettatevi brutte sorprese, a cominciare dalla fastidiosa "pioggia", per superare la quale bisogna disporre di dita particolarmente veloci.

A questo punto vi chiederete se oltre alle note dolenti vi potete aspettare anche le sorprese positive: va bene, sarò buono e vi confermerò che ci sono sia le piramidi occultate in punti fissi, che le bandierine nascoste lungo delle linee fisse.

Non vi dirò di più, ma chi ha una certa pratica sul coin-op sa già dove cercare...

Come nel coin-op, se venite colpiti sarete rimessi all'inizio dell'area in cui vi trovavate finché non oltrepasserete il 70% della stessa, in maniera tale da farvi entrare in testa il *pattern* di quella zona anche se non lo volete!

Del resto in *Xevious* è indispensabile avere i *pattern* per distruggere i nemici terrestri, che sono fissi o hanno movimenti predeterminati, per potersi dedicare con più calma a ciò che cerca di punzecchiarci arrivando in volo: ricordate comunque che anche questi ultimi avversari hanno degli schemi di comportamento, per cui potete facilmente sfruttarlo a vostro vantaggio.



Xevious.

SONORO Ricalca fedelmente la nenia ossessiva del coin-op, che mantiene sempre in tensione il giocatore.
GRAFICA Se esistesse un monitor verticale per consolle sembrerebbe proprio di essere al bar; qualche piccolo difetto di scrolling delle linee diagonali.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRICKS 'N' TACTICS

IMPIANTATI? FRUSTRATI? CONFUSI? T'N'T E' LA MISCELA ESPLOSIVA CHE VI PORTA ALLA SOLUZIONE...

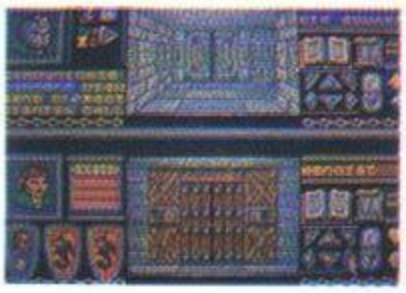
BLOODWYCH

		BLODWYN STONEMAIDEN	ASTROTH SLAEMWORE	SIR EDNARD LION	ULRICH STERNAXE	MURLOCK DARKHEART	ZOTHEN RUNECASTER	MEGRIM OF MOONWYCH	ZASTAPH MANTRIC	ELEANOR OF AVALON	BALDRICK THE DUNG	SETHRA BHOAGHAIL	LLEGIST MELDAMASH	ROSEANNE SWIFTHAND	ALFRICK FULAENDOR	MR FLAY SEPULCRAST	THAI CHANG OF UINN
Colore/scudo	Red			*			*			*							*
	Green	*							*			*			*		
	Blue				*			*			*			*			
	Yellow		*			*							*			*	
	Spade	*	*	*	*												
	Club					*	*	*	*								
	Heart									*	*	*	*				
	Diamond													*	*	*	*
Attributi	Strength	35	34	33	36	19	19	16	18	24	24	23	25	16	16	13	18
	Agility	17	21	26	23	23	22	24	23	16	20	18	20	32	31	32	36
	Intelligence	13	15	14	16	38	35	36	31	16	16	21	23	14	19	20	16
	Charisma	13	15	13	11	14	20	17	19	35	35	36	35	18	18	11	15
	Hit Points	35	37	32	35	18	16	17	17	24	25	24	26	24	23	20	22
	Vitality	31	26	28	38	26	23	25	25	24	25	23	27	19	22	18	25
	Armour	5	7	8	8	10	10	10	10	9	9	7	9	10	10	6	9
	Spell Points	6	7	7	8	23	21	22	19	9	9	10	11	7	9	10	8
Incantesimi	Magelock						*			*							
	Beguile				*			*			*						
	Armour	*							*			*					
	Deflect		*			*							*				
	Confuse							*						*			
	Paralyse								*						*		
	Terror					*										*	
	Missile			*			*										*
Armi	Long sword	*	*	*	*												
	Staff					*	*	*	*								
	Short sword									*	*	*	*				
	Dagger													*	*	*	*
	Food and mead	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Che ne direste di qualche suggerimento per arrivare alla prima rampa di scale?

Per aiutarvi un pò (ma non troppo!) ecco a voi, una utilissima tabella che mostra gli attributi iniziali di tutti i personaggi e la mappa del primo livello.

Sbrigatevi a completarlo, perché prossimamente pubblicheremo la soluzione vera e propria!



CONSIGLI E SUGGERIMENTI

1) Soldi: basta vendere le armi e le pozioni superflue che troverete lungo il percorso (raramente riuscirete a vendere gli archi). Esiste anche un incantesimo, ALCHIMIE, che vi converte l'oggetto che avete in mano in denaro, dandovi più grano di quanto lo abbiate pagato.

Inoltre al primo livello (vicino al W1), troverete un simpaticone disposto a comprarvi l'equipaggiamento supplementario.

Un consiglio: non tentate di barare (haggle).

2) Incantesimi: Sono poche gli spells veramente necessari, ma ce ne sono alcune davvero simpatici...

Firepath crea un sentiero di lastre infuocate, ottimo per arrostire i vostri nemici

Confusion vi permette di eliminare i nemici senza che essi vi colpiscano una sola volta.

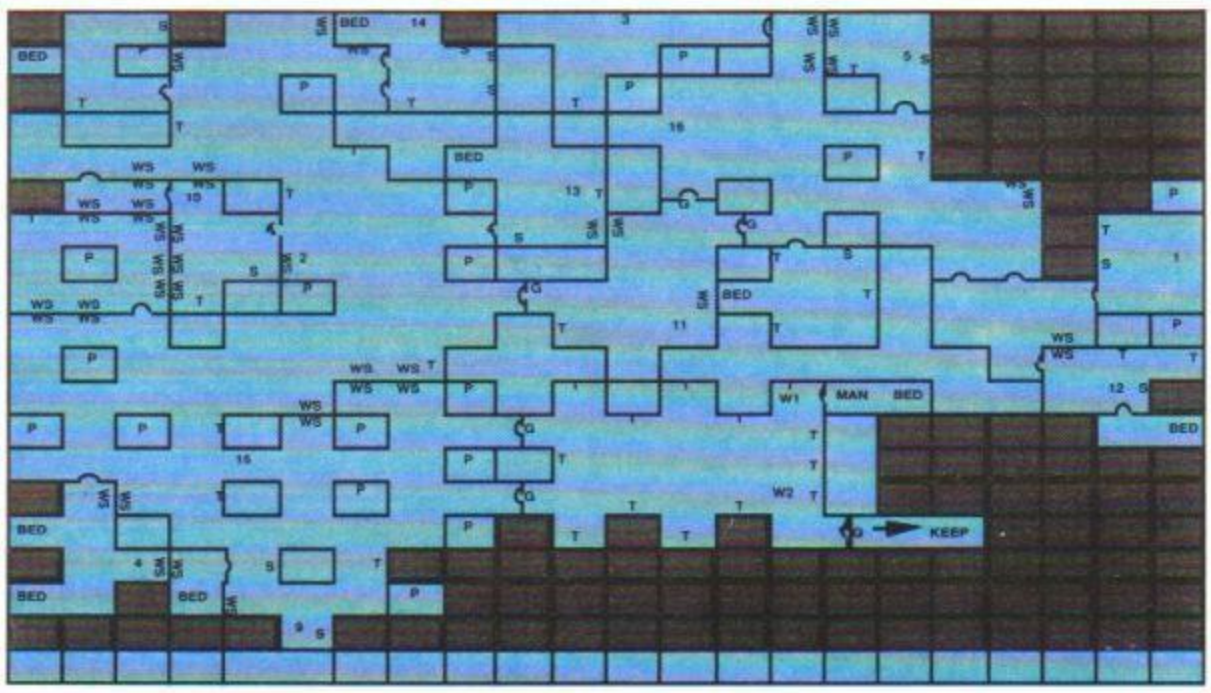
Magelock serve per sigillare le porte, cosicché potrete dormire sonni più tranquilli.

Balze crea una specie di mina che esplode solo quando passa un avversario.

Summon è piuttosto utile, in quanto evoca un personaggio davanti a voi, con cui potrete mercanteggiare e, con un pò di pratica, lo potrete frapporre tra il vostro gruppo e il nemico, in modo che sarà lui a prenderle al vostro posto. Attenzione, perché quando finirete di commerciare con lui, vi attaccherà come tutti gli altri.

PRIMO LIVELLO

S = Scaffale
WS = Assi di legno
T = Arazzo
(**W** = Parole)
P = Pillastro
G = Cancello
No. = Eroi
W1 = Pugnale 5
Scudo di cuoio 6
Spades 10
Bastoni 8
Armatura di cuoio7
Armatura di maglia12
Scudo 10
W2 = Oltre la fortezza.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagina...

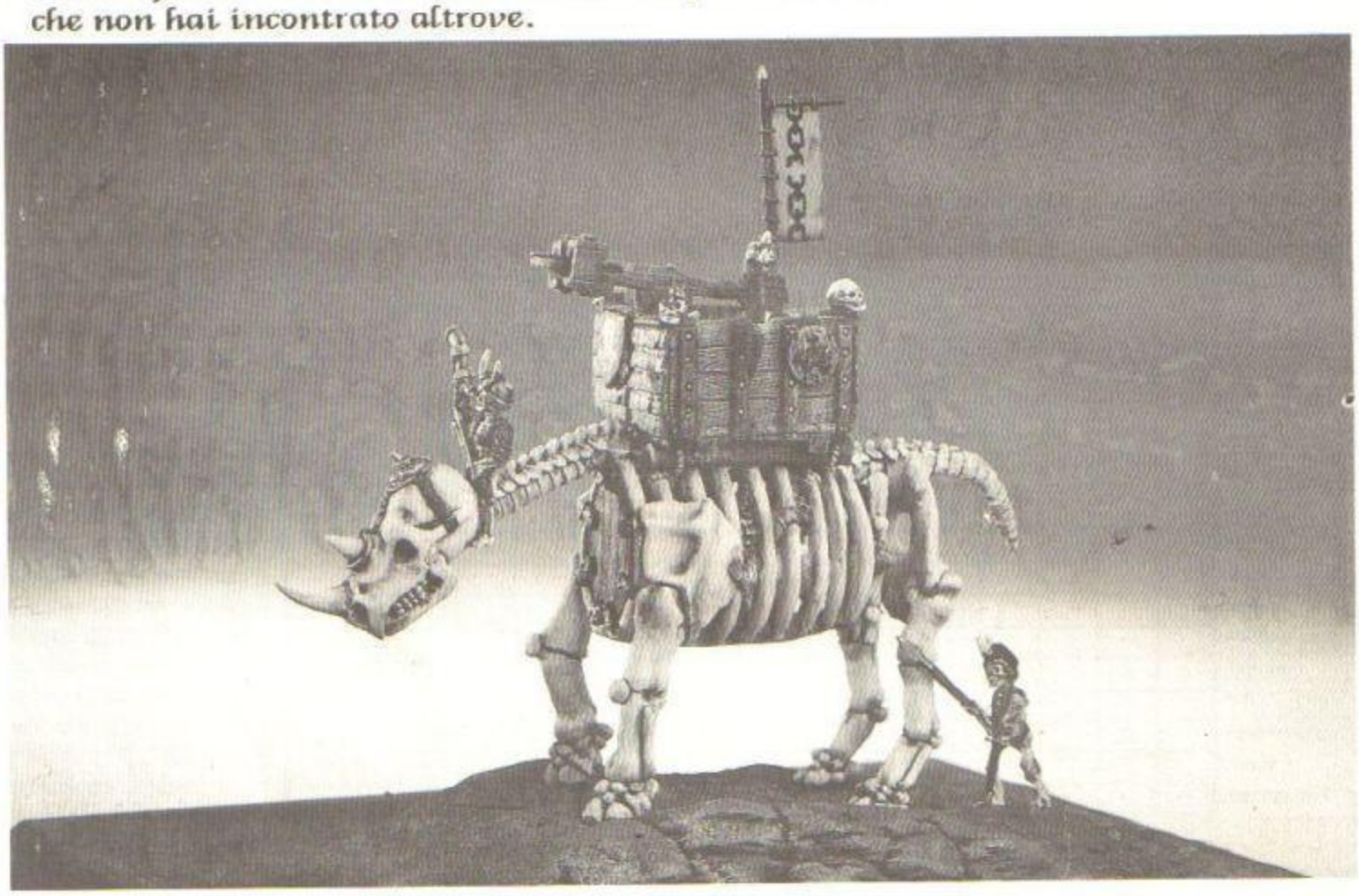
Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, Ral Partha, Citadel, Marauder, RAFM, ecc.ecc..

Immagina...

Un universo di giochi di ruolo.....
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.



A Firenze:
Stratagemma
Via Giusti 15 A/B
Tel. 055/2477655

A Milano:
AVALON
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)
Tel. 02/29400410

A Modena:
Idea Giochi
Via T. Badia 16
Tel. 059/219637

Questo buono vale £ 2000!!

Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000

K

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE FLASH BACK

Fans di Elite bloccati su qualche sperduto pianetino ai confini della galassia, sarete lieti di conoscere questa gaboletta, che però non vi toglierà il piacere di arricchirvi da soli.

Quando volete raggiungere un pianeta fuori dal vostro raggio, basta che seguiate la seguente procedura: equipaggiatevi con ciò che vi serve, scegliete la carta stellare (f5) e clickate su un pianeta all'interno del vostro raggio; ora, premendo 'D' e muovendo il mouse sulla carta, potrete arrivare a obbiettivi molto più lontani.

Chiaramente se volete saltare da galassia in galassia, visto che non si può utilizzare il mouse per l'iperspazio, dovrete prima usare questo trucco per giungere sul pianeta della vostra galassia, e quindi hyperspaziare in quella scelta.

Se per caso non funziona il suddetto trucco, non disperatevi: per ottenere lo stesso risultato, clickate prima su un sistema a portata di serbatoio, poi scegliete un pianeta più distante, andate su 'Local', e premendo il solito 'D' dovreste arrivarci.

N.B.: entrambe le gabole non sono sicure al 100%, specie quando la distanza è superiore ai 35 anni luce. (il mio record è 104.3 A.L.)

La soluzione di *Battletech* pubblicata sul numero 11 di **K** era incompleta. Dalla lista dei pianeti da

illuminare nella stanza della mappa è stato omesso il pianeta *Summer*.

NAVY MOVES

Sempre nel numero 11 il codice di Navy Moves era sbagliato.
Per passare alla seconda sezione bisogna digitare: 786169.

altri codici:
PIPELINE (Amiga): livello 28 EGGS.

STARBYTE (Amiga):
Livello 10>EMMENTALER
Livello 20>ALPHORN
Livello 30>MATTERHORN.

HELTER SKELTER:
Livello 11>SPIN Livello 21>FLIP
Livello 31>BALL Livello 41>GOAL
Livello 51> LEFT Livello 61> TWIN
Livello 71> PLAY.

■ **a cura di Claudio Marro di Ostia, R. Carati di Milano 2, Paolo THE BELOM di Roma, Massimiliano Ansolai di Bologna (a proposito, grazie per gli auguri).**

RICK DANGEROUS

"Una gabola al giorno, toglie il medico di torno" (niente di personale, laureandi in medicina!). Non vi sembra noioso ripetere i livelli dopo averli già finiti?Allora digitate POOKY al posto del vostro nome nella tabella dei punteggi, e potrete partire da un qualsiasi livello già superato

SAVAGE, HAWKEYE & STORMLORD

HAWKEYE: mettete in pausa mentre giocate, premete HELP e ripartite premendo fuoco: avrete vite infinite. Ma non è finita qui! Premendo il segno '+', salterete magicamente al livello successivo.

SAVAGE: questo mi suona più un bug che un trucco, ma funziona egregiamente (sulla versione ST); Dunque, all'inizio del primo livello, Blue Sector, troverete un pozzo sulla sinistra: correte saltando appena prima di toccare il muro, e, se tutto va bene, passerete dall'altra parte. Camminando verso sinistra, noterete che lo schermo impazzisce: smanettate il joystick in tutte le direzioni e, dopo un po', arriverete al secondo livello (Red Sector).

Agendo allo stesso modo in questo settore, giungerete al terzo livello (Purple Sector). Per i disattenti ripubblichiamo le parole d'accesso per il secondo gioco: SABATTA e per la terza sezione: PORSCHE.

STORMLORD: **Premendo 'L' dopo aver messo in pausa il gioco, arriverete al livello seguente con 9 vite.**
Roberto Bottazzi di Reggio Emilia.

SEGUE da pag67

Compass è utile in alcune zone dove sono presenti le *spinning squares*.

3) Cibo: è un grosso problema; potete tuttavia comprare il cibo dagli stessi nemici, andando su "trading" prima che essi inizino ad attaccarvi.
Attenzione: se avete già finito il cibo, ogni tanto perderete un HP, e se ciò accade mentre state dialogando con un nemico, esso vi attaccherà.

4) Spazio: vi accorgerete che non avete molto; per ovviare a ciò, fate tenere ad un personaggio tutte le chiavi e tutte le monete.

5) Consigli generali: dormite spesso (davanti ad un letto è meglio), salvate la partita regolarmente, lasciate qualche oggetto non necessario ai bivi per ricordarvi da dove venivate, e, come in DUNGEON MASTER, per salire di livello, lanciate magie nel vuoto.

PARTE RISERVATA AGLI ATARISTI

1) Premendo F9 si ricarica la partita salvata, F10 torna al desktop.
2) Aprite il file di salvataggio (one-wich.sav) con un programma come il disk-doctor e al primo setter avrete:

POSIZIONE	EFFETTO
0	Livello del giocatore
1	Forza
2	Agilità
3	Intelletto
4	Carisma
5	HP attuali
6	HP massimi
7	Vitalità attuale
8	Vitalità massima
9	Punti Magia attuali
10	Punti Magia massimi
11/15	Magie varie
16	Cibo

Il 2° personaggio inizia al settore 97, il 3° al 160 e il 4° al 449.

■ **Roberto Biasutti di Roma**

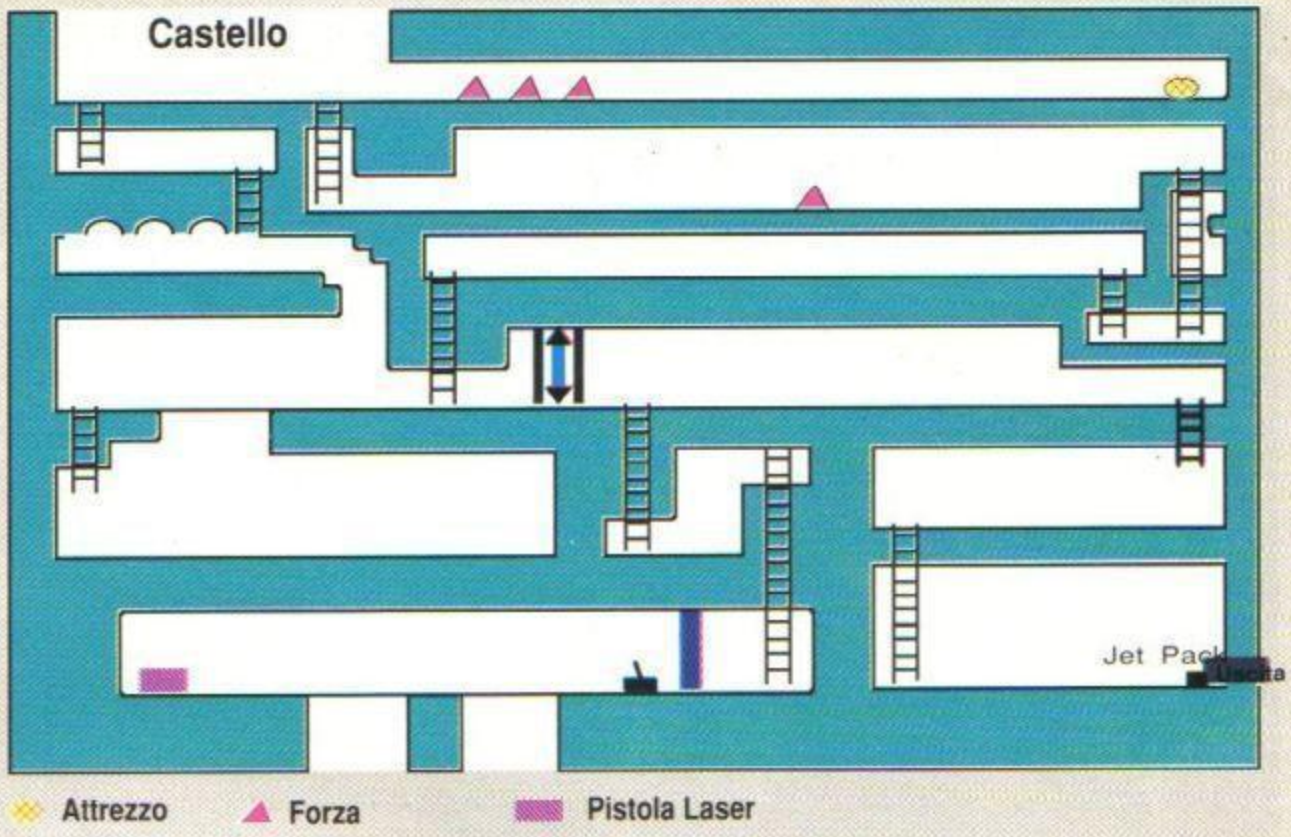
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW OF THE BEAST

Lasciatevelo dire - siamo impressionati. Quando abbiamo giocato questo affascinante gioco della Psygnosis, *The Shadow of the Beast*, abbiamo pensato che fosse molto difficile. Certamente non ci aspettavamo di vedere arrivare così rapidamente tanti trucchi, mappe e soluzioni. È evidente che i lettori di K possono battere qualsiasi programma proposto dalle software house.

Comunque, cominciamo con il materiale. La soluzione è stata compilata grazie a mappe e consigli inviati da Claudio Tassitano di Reggio Calabria, Marco e Massimo Mongardini di Ponte San Giovanni (PG) e Giorgio Raimondi di Milano.



Iniziamo dalla mappa più in basso: seguite la freccia a sinistra. Prendete a pugni massi ed uccelli, ricordandovi di saltare la creatura che vi afferra (attenti, che è difficile da vedere!). Quando raggiungete la porta nell'albero, entrate.

Una volta che siete dentro l'albero andate a destra e saltate la palla di fuoco che appare alle vostre spalle. Ora scendete la scala e scazzottate l'ape quando raggiunge il punto più basso della sua traiettoria. Scendete la prossima scala e correte verso gli insetti giganti. Ora accucciatevi e continuate a dare pugni bassi sino a quando non li uccidete. Ora scendete su una piattaforma, poi salite a destra, continuate ad andare a destra, poi scendete in basso a destra e continuate a scendere finché potete. Ora andate a sinistra e in basso, poi continuate a sinistra fino a quando non raggiungete un punto in cui sgocciola dell'acido.

Cercate di evitare l'acido e proseguite fino a quando non vi si avvicinano degli orchi. Correte verso di loro e quando questi cominciano a menar fendenti fate loro del male.

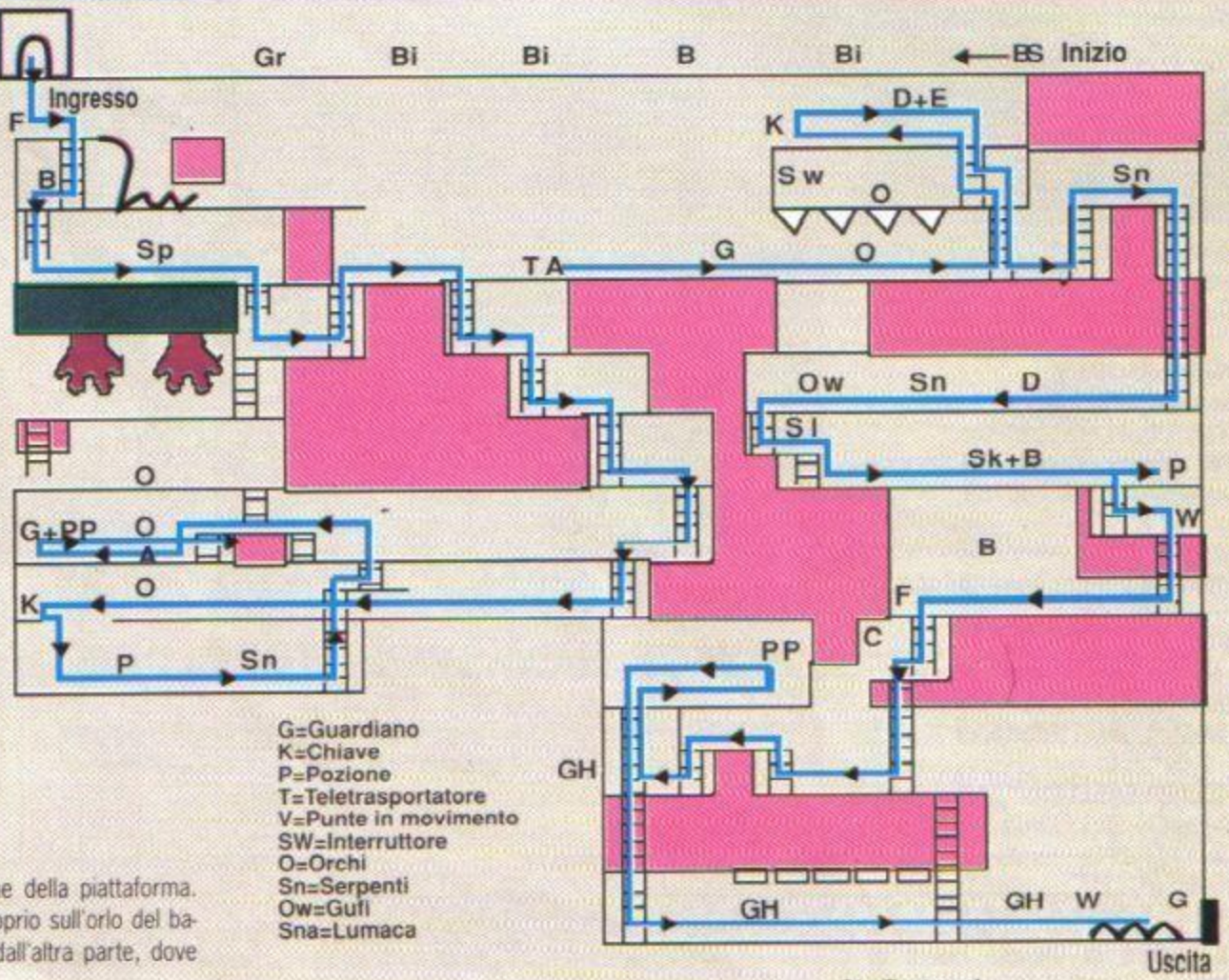
Una volta che avete massacrato gli orchi, dovreste poter vedere la fine della piattaforma. Correte e saltate quando vi trovate proprio sull'orlo del baratro. Dovreste atterrare sani e salvi dall'altra parte, dove potete recuperare la chiave.

Ora lasciatevi cadere dalla piattaforma per arrivare sulla cengia inferiore. Qui potete trovare una pozione che vi riporterà l'energia al massimo livello. Muovetevi a destra pestando i serpenti verdi mentre avanzate. Ora risalite la scala e andate a sinistra. Si avvicineranno degli altri orchi viola, che vanno massacrati come i loro simili incontrati in precedenza.

Correte sino dal guardiano ed accucciatevi quando soffia le fiamme. Quando smette di alitare, alzatevi e date un solo pugno alla palla che tiene in mano. Ora abbassatevi immediatamente (o rimarrete fritti). Ripetete la procedura sino a quando la palla non si spacca. A questo punto dovreste sparare fulmini. Camminate verso destra ed entrate nel teletrasportatore. Apparirete nella posizione che sulla mappa è segnata con "TA". Andate a destra per incontrare il prossimo guardiano.

Pigliatelo a colpi di fulmine sino a quando non muore. Fate in modo che non vi tocchi, o rimarrete spiaccicati. Correte verso destra non appena lo avete eliminato e massacrate i soliti orchi. Cercate di evitare le punte (mica facile!).

Ora salite la scala e continuate a salire. Andate verso sinistra, e quando saltano su gli occhioni, corretevi sotto



G=Guardiano
K=Chiave
P=Pozione
T=Teletrasportatore
V=Punte in movimento
SW=Interruttore
O=Orchi
Sn=Serpenti
Ow=Gufi
Sna=Lumaca

Gh=Fantasmi
W=Vermi
F=Palla di fuoco
C=Mostro
A=Acido
Sp=Ragni
PP=PowerPunch
E=Occhi
W=Lancia fiamme
B=Masso
Bi=Uccello
Gr=Grabber
Ta=Arrivo del teletrasporto
Sl=Lumacone
D=Diavoli
SK=Teschi
B=Api

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

uno alla volta. Fermatevi fra uno e l'altro, perché arriverà anche un diavolo rosso a rompervi le scatole. Eliminatelo con un pugno. Quando arrivate dall'altra parte della piattaforma, prendete la chiave e tornate indietro per scendere. Poi andate a destra e ammazzate la lumaca, poi a destra e giù per la scala. Dovrebbero cominciare a cadere dei demonietti azzurri. Fermatevi di fronte al punto in cui cadono e prendeteli a pugni. Ora superate con un salto i serpenti (ma se avete abbastanza energia è molto più semplice correrci attraverso).

Ora dovreste incontrare delle teste di gufo. Quando appare la prima, corretegli contro e continuate a correre attraverso il diavolo (inevitabile). Scendete dal lumacone e saltatelo, poi lasciatevi cadere. Continuate a correre e spappolate le api come prima. Ora menate i teschi uno alla volta sino a quando non arrivate ad un'altra pozione che dovreste raccogliere. Scendete la scala e saltate il verme. Continuate a scendere e a correre fino a quando appare una grossa ape che vola alto sganciando bombe incendiarie. Fermatevi tra una bomba e l'altra e saltate la palla di fuoco.

Ora scendete evitando il mostriciattolo. Andate a sinistra e pestate il fantasma, poi salite e prendete il super pugno facendovi male (a meno che non abbiate pri-

ma spostato la leva che controlla il campo elettrico che lo circonda). Ora scendete ed evitate i colpi. Continuate verso destra sino a che non raggiungete i vermi. Avvicinatevi il più possibile e quando si allontana il drago, correte nella sua direzione e quindi abbassatevi e poi scazzottate come dei dannati. Quando muore, correte rapidamente nel pozzo e risalite in superficie.

Qui andate verso destra prendendo a pugni tutto quello che incontrate prima di raggiungere il castello. Prima di entrare, prendete la torcia per poter vedere dove andate. Una volta dentro, prendete l'attrezzo e scendete per prendere la pistola laser. Ora spegnete il campo di forza con l'attrezzo per poter avanzare, uccidendo il mostro e raccogliendo il Jet Pack.

Al secondo livello limitatevi a spaccare tutto. Nell'ultimo livello prendete tutto a pugni e ammazzate il gigante alla fine per completare il gioco.

"Daccordo", direte voi, "ora abbiamo la soluzione, ma il gioco rimane un gran casino". Siamo della stessa opinione e per questo motivo vi diamo il modo gabola per avere energia infinita e poter quindi vedere tutta la meravigliosa grafica del programma:

Quando appare l'immagine della bestia nello schermo di caricamento, tenete premuto il pulsante di fuoco del joystick e il pulsante di sinistra del mouse, sino a quando non vi viene richiesto di inserire il secondo disco. Ora potete anche lasciare andare tutto e vi ritroverete con tutta l'energia che volete.

VARIE AMSTRAD

ROAD RUNNER - KIXX
Nello schermo di selezione digitate US per vitee infinite.

AFTER BURNER - ACTIVISION
I livelli da 1 a 10 sono facili, cosi provate ad accumulare il maggior numero di vite extra. Concentratevi nel colpire gli aerei perché i missili sono facili da evitare.

I livelli da 11 a 18 sono leggermente più difficili, provate ancora a colpire gli aerei invece di preoccuparvi di evitare i missili.

I livelli da 19 a 22 sono difficili. Perderete qualche vita. Lasciate perdere gli aerei e iniziate ad evitare i missili, muovendovi in su e in giù. Non cercate un ritmo particolare visto che non c'è: i missili non hanno una data sequenza. Se cercate di sparare, vi oscurerete la visuale e sarà più facile venire abbattuti. In tutti i livelli, esclusi l'8 e il 17 andate alla velocità massima. Nei livelli 5, 13 e 23 dovete solo atterrare e fare rifornimento, escluso nel 23 dove avrete completato il gioco.

OPERATION WOLF - OCEAN
Il livello 1 è facile. Basta tenere il mirino al centro e qualche volta spostarlo verso l'alto e, naturalmente, in basso per i rifornimenti.

Il livello 2 è simile al livello 1, se non che bisogna spostare più spesso il mirino verso l'alto per colpire i paracadutisti. Il livello 3 è simile al livello 1, ma non bisogna preoccuparsi troppo della propria energia perché verrà ripristinata dagli abitanti del villaggio. Usate una granata quando ci sono troppi nemici.

Il livello 4 è come il livello 1, tranne che non dovrete preoccuparvi delle munizioni poiché il vostro obiettivo è la fabbrica di munizioni. Qui sono gli elicotteri il vero problema.

Il livello 5 è come il livello 1, ma dovrete sparare in continuazione in certi punti. Per finire il livello 6 dovrete uccidere 100 nemici, quindi avendo poco tempo dovete sparare dovunque e cercare di usare tutte le granate nella prima metà del livello. Fortunatamente, ci sono molte granate da raccogliere.

Forgotten Worlds

Ecco una soluzione per i primi tre livelli.

Livello 1
Raccogliete più Zenny (soldi) possibile. Apritevi la strada tra gli alieni regolarmente (non sparate al primo gruppo di alieni a terra). Andate al negozio. Comprate tutto quello che è in vendita. Una volta fuori dal negozio, cercate di far fuori i razzi alieni a forma di ragno (causano un mucchio di danni). Quando siete in prossimità della fine del livello, guidate il vostro uomo attraverso il cancello che porta al semi-dio prima che venga temporaneamente chiuso. Ora guidate velocemente il vostro uomo nell'angolo in basso a destra e il semi-dio morirà automaticamente.

Livello 2
Uccidete le lucertole e gli altri alieni con il fucile a V. Comprate il pronto soccorso e il resto al negozio (non comprate lo sparo multi-direzionale). Per evitare i serpenti giganti, state il più vicino possibile al bordo superiore dello schermo. Per distruggere le torrette, mettetevi in basso e sparate (il vostro fucile a V vi proteggerà dai loro colpi). Per uccidere il drago di polvere, posizionate il vostro uomo, rivolto verso l'angolo in basso a sinistra, proprio sopra il cuore del drago e continuate a sparare. Il drago morirà (il vostro fucile a V ucciderà le lucertole).

Livello 3
Uccidete gli alieni regolarmente. Andate al negozio. Comprate l'equipaggiamento necessario (non comprate il fucile laser). Quando appare un edificio a forma di scala, guidate il vostro uomo verso l'angolo in basso a destra, rivolto verso l'angolo in alto a destra e continuate a sparare. Una volta che avete raggiunto la parte alta, riportate il vostro uomo nella parte bassa dello schermo e nessun colpo lo toccherà. Una volta che siete entrati nei tre cancelli del dio della guerra, posizionate il vostro uomo nell'angolo in basso a sinistra, rivolto verso l'alto. Le armi del dio non lo scalfiranno neppure. Quando raggiungete la testa, spostatevi ap-

pena verso destra e sparategli alla spalla. Quando esplode, portatevi sull'altro lato e fate lo stesso con l'altra spalla finché non esplode anch'essa; fate in modo che il vostro uomo sia rivolto verso l'angolo in alto a sinistra e spostatelo leggermente verso sinistra. Ora sparategli al naso finché non muore. Per far tutto ciò ci vuole un po' di pratica.

Livello 4
Ci dispiace, ma per questo livello dovete fare da soli!!

http://www.oldgamesitalia.net/

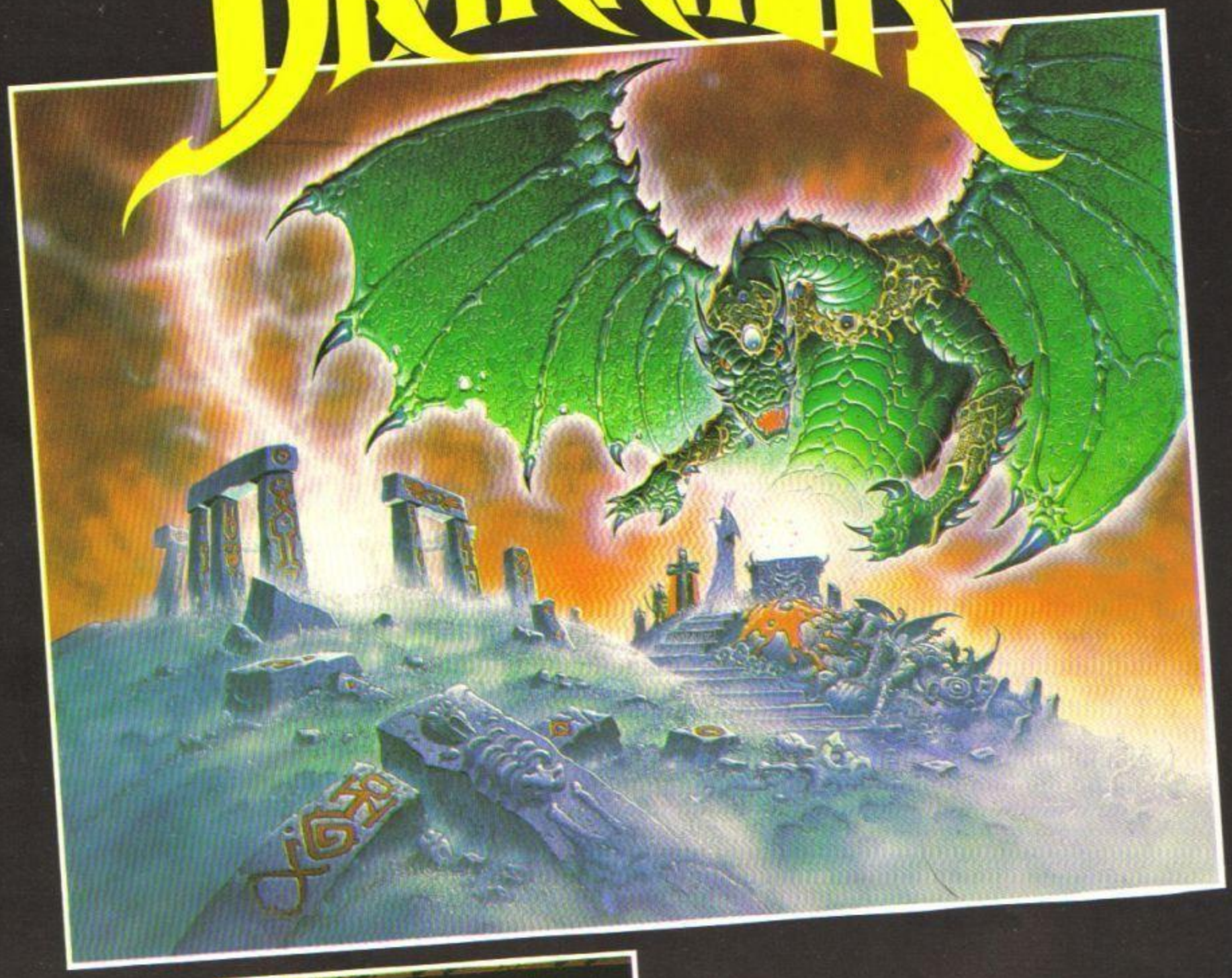
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per il tuo AMIGA !!

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

DRAKKHEN



C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

TECNOSTUDI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I LIMITI ESTREMI

TORNA ALLA GRANDE LA RUBRICA DI ADVENTURE FANTASY

SCAPEGHOST

L'ultimo adventure della LEVEL 9... Finalmente o purtroppo?

Questo è l'ultimo adventure in formato testo/immagini che la Level 9 metterà sul mercato prima di dedicarsi ai GdR ed al loro sistema HUGE (vedi Anteprime K 12). Come canto del cigno non è affatto male. Quante volte vi è capitato di interpretare la parte di un fantasma, a malapena in grado di sollevare un fiocco di neve, costretto a mettere i bastoni tra le ruote a un criminale incallito? Per avere successo in *Scapeghost* occorre dimenticarsi l'esistenza della forza bruta e fare affidamento esclusivamente sulla materia grigia.

Infiltrarsi in una banda di spacciatori di droga presenta dei rischi, come avete scoperto a vostre spese nei panni del poliziotto Alan Chance. Qualcuno o qualcosa ha messo la banda sull'avviso ed il risultato è stato che voi siete morti ed i banditi sono fuggiti prendendo in ostaggio la vostra collega Sarah. Sfortunatamente questo eroico sacrificio non sembra essere stato adeguatamente apprezzato dal Dipartimento. Al contrario, tutti sembrano credere in una vostra collusione con la banda e vi considerano perciò un traditore. Tutte queste cose le scoprite quando, rimaterializzati in forma (!) di fantasma, vi trovate ad assistere al vostro funerale. Ora avete solo tre notti a vostra disposizione per riabilitare il vostro nome e vendicarvi dell'accaduto.

La Level 9 impiega per l'ultima volta il suo programma di gestione dei personaggi... con dei cadaveri!

Meravigliatevi davanti alla grafica e rattristatevi al pensiero che questa sia l'ultima avventura della Level 9.

Dopo che i partecipanti al funerale se ne sono andati, il vostro primo compito è di aumentare la vostra forza persuadendo i vostri colleghi della Terra delle Ombre ad aiutarvi nella vostra impresa. Purtroppo gli altri fantasmi sono tipi alquanto burberi ed arcigni - beh, anche voi lo sareste dopo aver trascorso qualche anno in un umido e cupo cimitero - così è necessario scoprire cosa li deprime e trovare il modo di rallegrare le loro tristi esistenze, prima che questi vi possano aiutare efficacemente. Questa situazione di mettervi nel ruolo di buon samaritano sembra tipica dei giochi della Level 9. basta pensare ai tentativi di Ingrid di "fare felice la gente" visti in precedenti avventure.

Senza rivelare molto della trama, possiamo dire che il gioco è diviso in tre parti, una per ogni notte. La prima notte la impiegate nello sviluppo dei vostri poteri sovrannaturali e nello scoprire il modo di rovinare i piani criminosi della banda. Durante la seconda notte dovete informare la polizia sull'attuale luogo in cui si trovano i criminali, mentre la terza notte è dedicata al salvataggio di Sarah e al tentativo di impedire alla banda di distruggere le prove.

La presentazione è sui livelli standard della Level 9 con schermate dettagliate e suggestive (che possono essere spostate per lo schermo o tolte, se lo desiderate), buone descrizioni testuali e un parser discretamente flessibile.

La descrizione degli avvenimenti è graziosamente "horror" ed occasionalmente il gioco presenta battute salaci sull'argomento fantasmi. Ritengo che queste trovate contribuiscano ad alleggerire le implicazioni più inquietanti della trama senza rovinare l'atmosfera del gioco. È comunque ancora aperta la questione di quanto orroroso un gioco possa essere.

Se siete abituati a considerare gli oggetti che trovate componente fondamentale per ogni avventura, scoprirete che *Scapeghost* rappresenta una vera sfida. Pensare "lateralmente", fuori dagli schemi consueti, è fortemente raccomandato ai fini della risoluzione del gioco e la soddisfazione che si ricava a risolvere alcuni problemi posti dal gioco è paragonabile a quella ottenibile dalla risoluzione di interi adventure a trama convenzionale.

E' triste pensare che non ci saranno più altri adventure da una ditta di software che ci ha procurato tanto divertimento negli ultimi anni. *Scapeghost* segna decisamente la fine di un'era; si può solo sperare che il sistema HUGE rappresenti un'adeguato sostituto.

In definitiva, un triste addio. Forse un pizzico di nostalgia persuaderà un giorno la Level 9 a regalarci una nuova avventura.

PAESAGGIO 70
Non un grande numero di locazioni, ma tutte ben descritte e ben caratterizzate.

INCONTRI. 85
È fonte di grande divertimento conversare con i colleghi fantasmi - e con i mortali.

IMPEGNO 85
Indossate il Cappello Pensatore di Archimede: questa volta l'impresa è ardua.

SISTEMA 85
Tutto ciò che serve: parser flessibile, possibilità di salvataggio in RAM, possibilità di ripetere mosse, ecc...

K VERDETTO
885

Non lasciatevi spaventare dallo scenario. *Scapeghost* vi procurerà brividi di piacere piuttosto che di paura. Una grande sfida con un gran numero di enigmi del tipo "Ah, come ho fatto a non pensarci prima!".

KAYDEN GARTH

Fantasy di marca tedesca dalla EAS GOLD SELECTION.

È divertente constatare come quando uno stile di gioco diventa popolare si vedano persone normalmente aliene al genere fare ogni sforzo per balzare sul treno finché questo è ancora in movimento. Kayden Garth è un ottimo esempio di questo fenomeno.

Secondo i comunicati stampa, si tratta di un gioco alla Dungeons & Dragons molto complesso, con numerosi avversari e trabocchetti per rendervi la vita difficile. Perché sia stato necessario aggiungere trabocchetti e nemici al gioco va al di là delle mie capacità di comprensione, in quanto il sistema di gioco in sé contiene già abbastanza trappole ed informazioni errate da soddisfare i più esigenti masochisti - e questo prima ancora che vi mettiate a giocare.

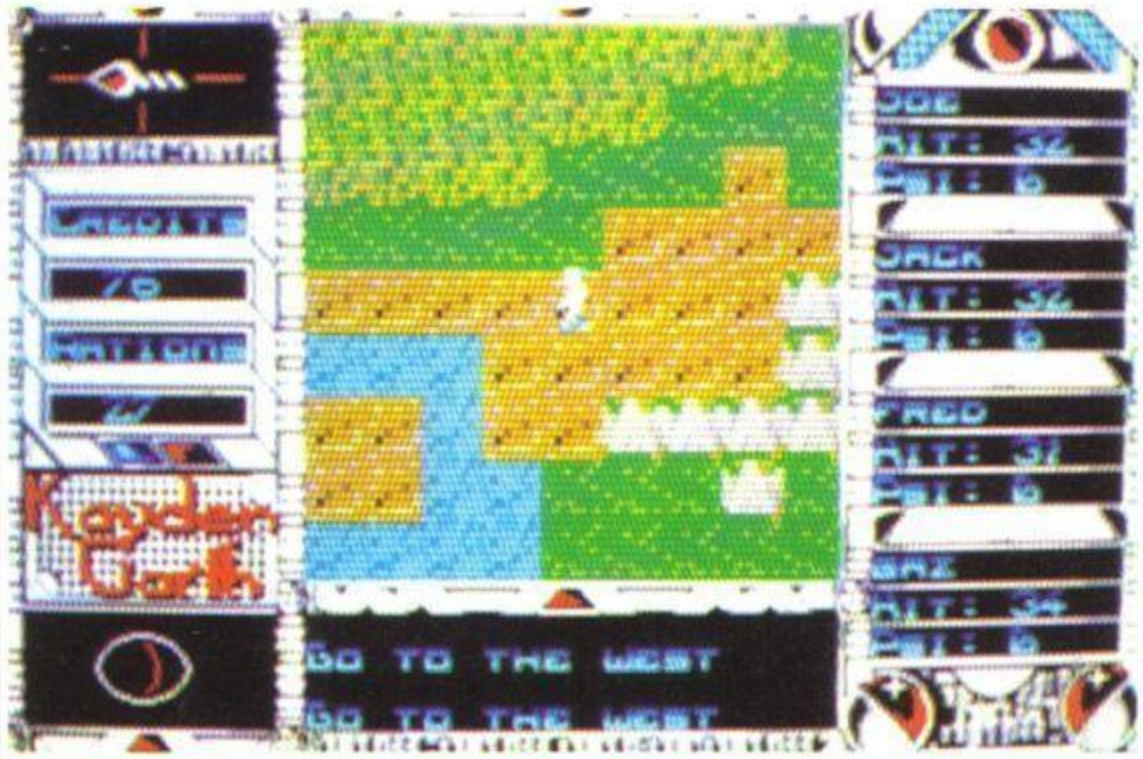
Kayden Garth è un pianeta-prigione dell'anno 2465 i cui prigionieri si sono ribellati. Voi siete il comandante di un'unità di ricognizione inviata sul pianeta con lo scopo di indagare sulla situazione e sedare la ribellione.

Il gioco è un GdR standard con una vista dall'alto quando vi trovate all'aperto ed una in prospettiva se entrate in un dungeon. I quattro personaggi nel vostro gruppo possono essere scelti tra otto razze/professioni. Le caratteristiche possono essere "tirate" numerose volte, fino a quando esse non vi soddisfino, prima di salvare il vostro gruppo di avventurieri su disco - il disco originale del gioco! Infatti un secondo disco può essere utilizzato per i salvataggi, ma nel manuale di istruzione non c'è nulla che faccia riferimento a ciò. L'unica cosa che mi ha impedito di spazzare via il gruppo fornito con il gioco è stata la mia abitudine di proteggere sempre tutti i dischi originali.

Questo non è l'unico caso dove le avvertenze sono inadeguate o inesistenti. Il manuale fornisce una lista di tasti utili a giocare la versione per Commodore 64 ed un breve avviso a non premere il tasto sbagliato per-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



***Kayden Garth* versione ST. Perché i GdR di questo tipo non hanno mai impressionato granché? Ci sono state dozzine di titoli , ma solo pochi valgono la pena di essere giocati. Il mio consiglio è di restare fedeli alla serie Ultima...**

ché ciò potrebbe provocare il caricamento di un vecchio gioco e cancellare gli ulteriori progressi fatti fino a quel momento. Ottimo. Peccato che gli utenti ST debbano impiegare comandi da tastiera completamente differenti (e da scoprire con tentativi ed errori talvolta dolorosi), e nuovamente le routine di salvataggio e caricamento non sono a prova di errore. Non dovrebbe essere necessario dover sempre proteggere i dischi con cui si gioca: basterebbe una videata di conferma del tipo "Sei sicuro di voler fare ciò?" prima dell'operazione vera e propria.

I comandi del gioco sono probabilmente i peggiori che abbia mai visto. Girovagare per il pianeta implica premere le parentesi quadre per andare a est ed a ovest, il tasto "meno" per il sud e, che lo crediate o meno, SHIFT/@ per il nord - cosa molto divertente mentre state tentando di fuggire da un nemico. Come al solito lo sprite che rappresenta il vostro gruppo si trova al centro dello schermo ma il movimento lascia molto a desiderare. Lo scorrimento della mappa è lento e reso mediocremente e non c'è la possibilità di continuare a muoversi semplicemente tenendo il tasto premuto, rendendo il viaggio tra due punti tedioso e frustrante.

PAESAGGIO 50
Rappresentazione nella media, ma la visione ravvicinata dei combattimenti non è niente male, con animazioni semplici ed efficaci.

INCONTRI 40
Nessun controllo su chi combatterà il vostro gruppo in un dato round di battaglia.

IMPEGNO 35
Molta esplorazione e molti combattimenti - se riuscite a non litigare con il sistema.

SISTEMA 10
Mi si è "inchiodato" solo due volte!

K VERDETTO
350

La trama sarebbe stata adatta ad un buon shoot 'em-up, ma come GdR è un disastro.

SOTTOTERRA

Esplorare il sottosuolo ha un'attrattiva più o meno uguale. Le segrete sono viste in una prospettiva tridimensionale che non dà nessun senso di movimento se vi capita di trovarvi in un lungo corridoio senza uscite apparenti - nemmeno un tremolio dello schermo. Per apprezzare ciò, comunque, dovete gettare un incantesimo perché le segrete sono immerse nell'oscurità ed avete quindi bisogno di una fonte di luce. Più facile a dirsi che a farsi, sfortunatamente. Dopo avere equipaggiato il mio gruppo con diverse torce nella locale cittadina ed averlo fatto scendere nel sottosuolo ho premuto "L" come indicato nel manuale per accendere la mia fonte di luce. Risultato: oscurità ed un messaggio: "Non avete torce disponibili". "Oh, sì che ce le ho," ho insistito: "ho appena pagato un mucchio di crediti per procurarmele!" L'unico problema è che a quanto sembra non esiste alcun comando per elencare gli oggetti trasportati, così non ho potuto provare che avevo ragione.

Il combattimento si svolge in una particolare schermata che mostra i vostri personaggi e gli avversari. Non sembra esserci modo di modificare l'ordine di marcia ed i componenti più deboli del gruppo finiscono sempre in prima linea. Non c'è nemmeno modo di controllare chi attacca chi. Durante la battaglia appaiono dei messaggi per informare su chi ha attaccato e con quali risultati: "Faranter spara all'alieno ma manca" oppure "Un incantesimo è gettato (sono libereraduzioni del "libero" inglese usato dai programmatori)". Apparentemente i mostri non si limitano a combattere ma scrivono anche i messaggi che appaiono sullo schermo. Chiunque abbia giocato la maggior parte dei GdR a vista dall'alto (*Legend of Blacksilver*, *Questron II*, ecc...)

NO PROBLEM!

Da questo mese vi inonderemo di trucchi e suggerimenti. Ma perché non cercate voi stessi la fama eterna spedendoci qualcosa di vostro? In questa colonna pubblicheremo aiuti di ogni genere per adventures e giochi di ruolo. Mandateci i vostri in una busta intestata a: "K - No Problem!, via Aosta, 2 20155 Milano. Forza, muovetevi!

BLOODWYCH

Per ottenere grandi quantità di denaro e chiavi selezionate i vostri campioni senza reciutarli. Muovetevi attraverso la sala reclutando tutti i campioni che non vi interessano, spogliateli del loro equipaggiamento, armi comprese, allontanateli dal party e quindi uccideteli. Solo a questo punto reclutate i campioni che vi interessano.

Utilizzate l'incantesimo *Vitalise* al posto del cibo. *Renew* aiuta a recuperare la forza. L'incantesimo rosso *Fireball* è molto utile durante la prima parte dell'avventura. L'incantesimo giallo *Terror* impedisce ai mostri di avanzare verso di voi.

Mentre state facendo la mappa ricordate che le porte di metallo sono sempre a circa metà delle sezioni di muro, mentre le porte di legno sono sempre agli estremi.

Fate attenzione alle locazioni girevoli nel labirinto! Utilizzate la bussola ed oggetti che avete lasciato cadere a terra per orientarvi.

Le porte chiuse a chiave danno un indizio sul tipo di chiave necessario per aprirle: date un'occhiata al colore che si trova sopra al lucchetto.

Salvate il gioco prima di entrare nella Serpent Tower - preferibilmente su un nuovo dischetto! Una volta dentro non potrete più uscire fino a quando non farete la giusta sequenza di

PROSSIMAMENTE

La US Gold sta per pubblicare diverse nuove avventure che spaziano da nuove licenze di AD&D ad un avventura comico/horror ad icone.

Primo della lista è *Maniac Mansion*, etichettato come l'horror/comico che osa essere innovativo. Innovativo? Ma non è lo stesso Maniac Mansion che abbiamo già giocato e risolto un mucchio di mesi fa? Beh... ecco... vista la popolarità dei giochi della Sierra e dei loro emuli, la USG ha deciso di spingere ancora di più il titolo della Lucasfilm. È un gioco che merita davvero considerazione, con 50 stanze, un mucchio di nemici e cinque diverse trame con cinque diversi modi di vincere. Il sistema di controllo della vicenda utilizza un menu testuale ed avete la possibilità di controllare parecchi personaggi brillantemente animati che si muovono su attraenti fondali. Sarà sicuramente fonte di grande divertimento per tutti, ma in particolar modo per i più giovani. Presto disponibile per C64 D, Atari ST, Amiga ed IBM/PC.

Pool of Radiance sarà finalmente pubblicato per Atari ST, Amiga e Mac "prima di Natale"(controllate se è vero! n.d.r.), diligentemente seguito dal compagno *Hillsfar*, che dovreste trovare in circolazione mentre leggete queste righe.

Maniac Mansion

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

azioni. Queste sono salire lungo un lato della torre, scendere di nuovo fino alla base, risalire sull'altro lato ed uscire.

COLOUR OF MAGIC

Dovete mangiare la carne durante la prima parte se volete riuscire ad uccidere il Troll durante la seconda.

DEJA VU II

Potete fare soldi imbrogliando mentre siete al casino (avete riconosciuto il mazziere)?

BLIZZARD PASS

Per uscire dalla finestra prendete della neve: si scioglierà nelle vostre mani. Mettete la neve quasi disciolta nelle crepe intorno alla finestra. Ricongelandosi spaccherà la roccia e la finestra cadrà al suolo.

DUNGEON MASTER

Cercate di attirare i mostri nell'apertura di una porta e quindi chiudete la porta sulle loro teste.

Esaminate le pareti in cerca di pulsanti segreti: alcuni sono minuscoli!

Allenatevi nel gettare incantesimi e nel combattere. Anche se gettate incantesimi a vuoto, gettate oggetti davanti a voi o combattete contro i muri, tutto conta come esercizio necessario a guadagnare un livello. Non preoccupatevi se un incantesimo fallisce, conta comunque come esercizio. Non esercitatevi gettando palle di fuoco contro le pareti!

WOLFMAN

Per sollevare la pietra in cima alla torre dovete trasformarvi in uomo-lupo ululando alla luna.

FRANKENSTEIN

Per impedire l'affondamento della barca digitate "plug leak with hemp"

DRACULA

Se siete attaccati dagli uccelli, avvicinatevi alla finestra

sa che spesso il loro sistema di gioco è primitivo, ma ciò viene compensato da un'atmosfera adeguata e da un interesse duraturo nel tempo. *Kayden* sfortunatamente non ha nulla di questo. Ci sentiamo di raccomandarlo solo a masochisti convinti.

Nel frattempo la EAS ha un altro titolo in procinto di essere pubblicato. Ne saprete di più leggendo il box "Prossimamente"

Ancora *Kayden Garth* - è un peccato che la qualità del gioco non sia pari a quella della grafica...

SWORDS OF TWILIGHT

Il GdR Fantasy della FREE FALL

Mentre caricavo questo nuovo GdR della Free Fall, la mia prima impressione è stata di riconoscervi un tipico titolo ispirato alla serie *Ultima*, con vista dall'alto del mondo di gioco e l'opportunità di conversare con altri personaggi. Un esame più approfondito del gioco ha confermato questa impressione. L'altro gioco a cui è possibile fare riferimento è certamente *Gauntlet*, soprattutto nelle scene in cui parecchi personaggi si muovono indipendentemente nell'area di gioco.

Il gioco è costruito intorno al vostro tentativo di recuperare le Spade di Shambala e questo è l'unico scopo del gioco, per quanto ho potuto vedere. Invece di descrivere uno scenario complesso, il manuale di istruzioni preferisce insistere sull'aspetto "a più giocatori" del programma. In effetti questo è l'aspetto che differenzia *Swords of Twilight* dalla maggior parte dei GdR "normali". Mentre normalmente controllate le azioni di ogni membro della compagnia, questo gioco offre fino a tre giocatori l'opportunità di controllare ognuno il proprio personaggio, sia collaborando con gli altri sia pugnalandoli alla schiena quando meno se lo aspettano. Se giocate da soli è il computer a controllare agli altri due personaggi e voi avete scarsissime possibilità di influenzare il loro comportamento.

Circa i due terzi dello schermo sono occupati da quattro grossi riquadri. Tre di questi mostrano la testa e le spalle di un personaggio, insieme al nome ed alla sua attitudine (un concetto che chiariremo più avanti); il resto del riquadro è vuoto per la maggior parte del gioco e viene riempito di tanto in tanto da messaggi (tipo "Iniziate a stancarvi") o menu di opzioni. Il quarto riquadro è quasi sempre vuoto e viene impiegato solo durante gli incontri, quando l'attitudine ed il nome dei personaggi incontrati vengono mostrati in modo simile a quello dei protagonisti.

Questo modo di presentare i personaggi lascia solo la porzione centrale dello schermo per mostrare i luoghi in cui si svolge il gioco. La vista mentre ci

I DRAGHI COLPISCONO ANCORA

Mentre le librerie sfornano un volume dopo l'altro su draghi, leggende, gemelli ed altro targati Weis ed Hickman, la USG sfrutta all'osso la licenza di pubblicazione di prodotti legati ad AD&D e ci fornisce, proprio in tempo per le feste pre e post-natalizie, un nuovo titolo: *Dragons of Flame*.

Disponibile per la maggior parte dei formati, *Dragons of Flame* si presenta come un gioco d'azione piuttosto che un GdR. Lo scopo del gioco è, ovviamente, continuare la lotta di liberazione di Krynn dal dominio di Takhisis, la Regina dell'Oscurità. Nel gioco dovrete utilizzare i dischi di Mishakal (si, quelli di *Heroes of the Lance*) per aiutare la compagnia di eroi a liberare gli schiavi rinchiusi nella fortezza di Pax Tharkas.

Il contratto con la TSR ha una durata di tre anni e la SSI intende produrre cinque giochi legati ad AD&D in ognuno di questi tre anni. *War of the Lance*, il primo gioco di guerra su computer legato ad AD&D è nella fase dei ritocchi finali. Offrirà rapide opzioni di combattimento e permetterà al giocatore di intavolare trattative diplomatiche, inviare gruppi di eroi alla ricerca di oggetti magici e, naturalmente, sconfiggere il nemico.

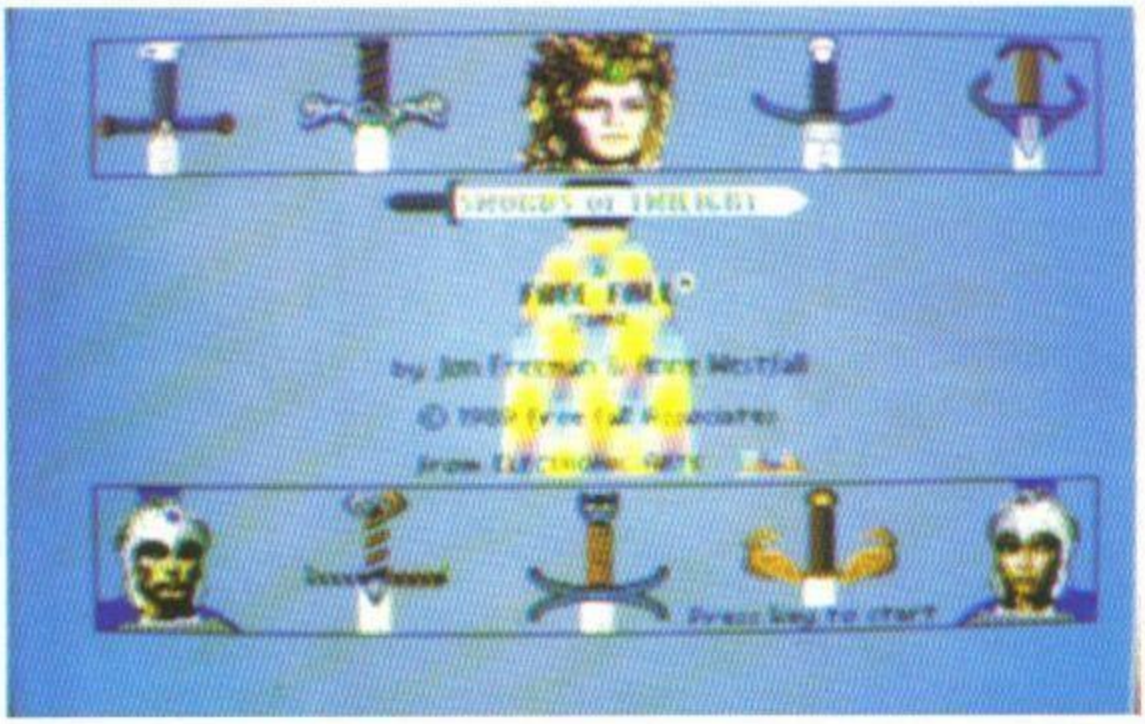
Un fatto degno di nota a proposito di questi giochi è che la maggior parte di essi è prodotta nientemeno che da Mike Woodroffe, che, i lettori più "anziani" forse ricorderanno, era uno dei motori del mercato dell'adventure in Inghilterra nei primi anni '80 e fondatore della Adventure International (famosa per i giochi di Scott Adams) e della Adventuresoft, produttrice di *Gremlins*.

COSTRUITEVI IL VOSTRO COWBOY

Esiste sicuramente qualcosa di più raffinato del Meccano. Se sognate di impersonare la stella delle vostre avventure nel selvaggio west, non perdetevi *Far West*, della E.A.S. (tristemente famosa per *Kayden Garth*), un gioco che combina elementi di GdR, simulazione ed arcade. Lo scopo è di sopravvivere ed arricchirsi "costruendo" il proprio cow boy, comprando pistole, cibo, birra, ecc., entrando nei territori selvaggi con un carro o a cavallo e cacciando orsi o aprendo una miniera d'oro. Solo per Amiga

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



***Swords of Twilight* – Formalmente un GdR, ma lo scenario è originale come l'ultimo shoot'em up.**

si muove per il mondo o all'interno di particolari luoghi, è dall'alto, secondo uno stile piuttosto standard. Ogni personaggio se ne va in giro indipendentemente, con una semplice animazione che dà il senso di movimento. Un particolare grazioso consiste nel fatto che membri del gruppo feriti spesso si trascinano dietro agli altri, con l'animazione che rallenta dando l'impressione che il personaggio zoppichi malamente - molto suggestivo.

Il gioco è ambientato su numerosi e differenti mondi - ognuno con lo stesso aspetto degli altri, ma caratterizzato da mostri e qualità magiche suoi propri. Si accede ad ogni mondo tramite cancelli interdimensionali che conducono alla Strada dell'Arcobaleno. La maggior parte dei cancelli sono sorvegliati da draghi che non disdegnano una chiacchierata con la compagnia prima di lasciarla passare. Una volta sulla Strada dell'Arcobaleno potete decidere di entrare in uno qualsiasi degli altri mondi, ognuno identificato da un cancello di particolare colore.

Per attaccare dovete mettere il vostro personaggio adiacente al nemico, voltato verso di esso, e quindi premere il bottone del joystick o il tasto appropriato. Il sistema è descritto "in stile arcade", ma ciò non mette in difficoltà le persone lente di riflessi in quanto più che la velocità è importante una buona coordinazione.

Il sistema magico è molto flessibile. Evocatori, Streghe, Incantatrici, Maghi e Stregoni possono essere inclusi nella vostra compagnia, ognuno con il suo carico di incantesimi. Lanciare un incantesimo diminuisce l'energia del personaggio in una misura determinata dalla complessità dell'incantesimo. La tastiera viene utilizzata durante i procedimenti magici, quando è necessario specificare il mantra o l'elemento necessari per gettare l'incantesimo, insieme al nome dello stesso.

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Come abbiamo già detto, ciò che distingue questo gioco da tutti gli altri dello stesso tipo è il suo sistema che permette a più giocatori di giocare contemporaneamente. Nel caso di tre giocatori, due utilizzano il joystick mentre il terzo immette le sue scelte attraverso la tastiera. Il mouse non può essere utilizzato. Ogni giocatore comanda indipendentemente il proprio personaggio ma il gruppo non può disperdersi oltre un certo limite e tutti i componenti devono sempre restare in vista l'uno dell'altro. Un personaggio che tenti di allontanarsi troppo dagli altri viene semplicemente bloccato fino a quando i compagni non lo hanno raggiunto.

Durante il gioco a più giocatori ogni personaggio ha una grande varietà di opzioni. Queste includono parlare, raccogliere o abbandonare oggetti e cambiare la propria attitudine. Cambiare attitudine è molto importante ai fini della strategia di gioco. I personaggi possono essere ostili, cauti, amichevoli, o educati, secondo le loro preferenze, ed ogni attitudine influenza le reazioni dei personaggi non giocanti. Così, mostrarsi ostili verso un personaggio potenzialmente amico riduce le possibilità di ottenere da lui utili informazioni, mentre mostrarsi amichevoli con un Orco ostile rischia di avere fatali conseguenze. Durante il gioco in solitario il computer tende a far assumere ai personaggi da lui controllati l'attitudine manifestata dal vostro personaggio - ma non sempre!

Il movimento dei personaggi controllati dal computer durante il gioco in solitario è irto di difficoltà, in particolar modo se il giocatore controlla un mago che "guida" le azioni dei guerrieri dalle retrovie. Lasciati a loro stessi, gli altri membri della compagnia rischiano in continuazione di sbattere la testa contro lo stipite della porta attraverso cui siete appena passati, o di partire di loro spontanea volontà all'attacco dei mostri da cui avete appena deciso di fuggire. Una guida salda e decisa dei vostri compagni è più che necessaria.

Dopo parecchie ore di gioco intenso, durante le quali la sensazione di "già visto" si è fatta sempre più forte, il mio interesse nell'andare avanti è stato mantenuto da un graduale apprezzamento della natura tattica degli incontri. Questo è un gioco che imparate ad apprezzare gradualmente. Quando ho dovuto spegnere il computer per scrivere questa recensione ero riluttante. Fortunatamente avrò la possibilità di conoscere *Swords of Twilight* ancora più in profondità nel prossimo futuro.

PAESAGGIO 45
Generalmente poco notevole, ma salvato dall'oblio dall'animazione dei personaggi feriti che avanzano zoppicando.

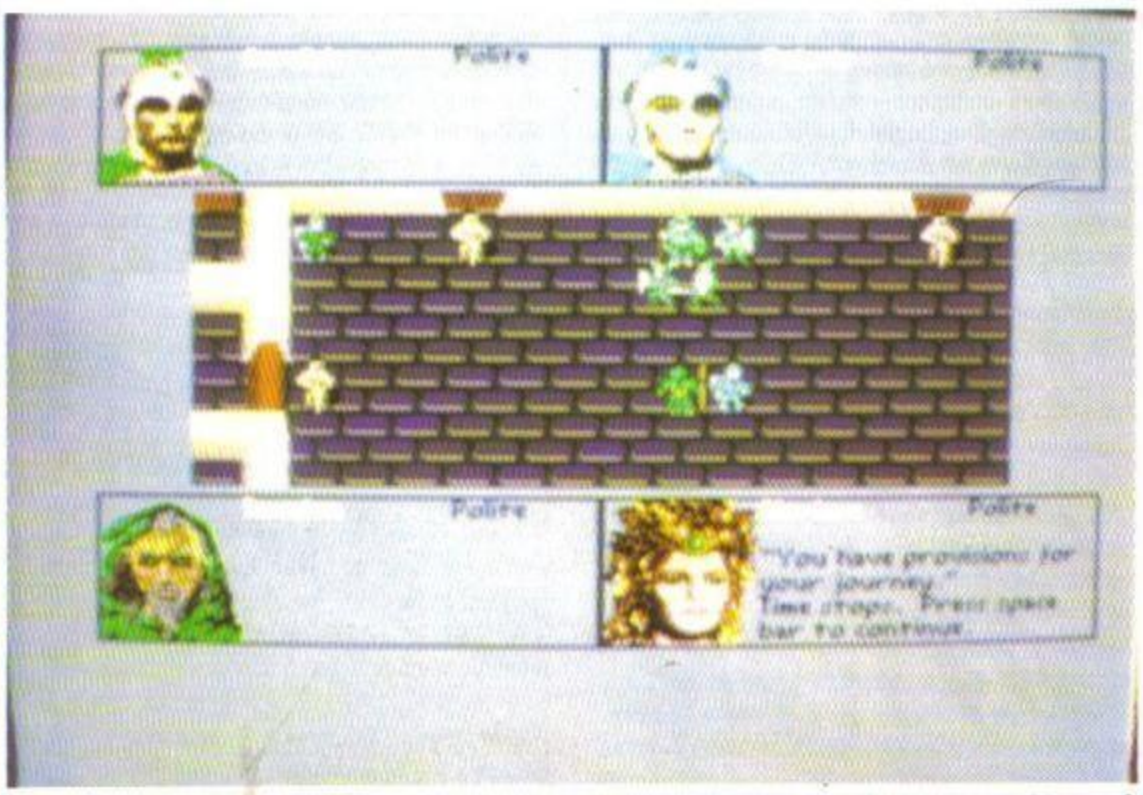
INCONTRI 75
Il combattimento è semplice ed efficace, ma la conversazione, sebbene essenziale, richiede pazienza e capacità di ragionamento.

IMPEGNO 85
Decisamente un gioco per pensatori. Le possibilità strategiche compensano la carenza di azione.

SISTEMA 60
Peccato per il mouse. Non tutti riescono a procurarsi un secondo joystick - specialmente gli avventurieri.

K - VERDETTO 750

Ci vorrà un po' di pazienza prima che le cose si mettano in moto, ma il gioco si rivela buono sulla lunga distanza.



***Swords of Twilight* – Il sistema di combattimento è la cosa migliore, ma anch'esso è destinato a non essere ricordato per molto.**

MINI TIP

PERSONAL NIGHTMARE

Come cominciare - Aspettate all'interno del bar Dog & Duck. Dopo un po' arriverà Mr.Roberts, il cancelliere. Costui si toglierà la giacca e la appenderà. Continuate ad aspettare e vedrete arrivare Susan Blandford, e dopo poco se ne andrà Jimmy Blandford. In breve, sentirete il rumore di una frenata dall'esterno. A questo punto i tempi diventano importanti. Non appena Mr.Roberts esce, esaminate la sua giacca e prendete la chiave. Lasciate subito il pub e vedrete Jimmy Blandford steso in mezzo alla strada. Esaminate il suo corpo prima che arrivi Susan.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KYRIEL KORNER

GUIDA PRATICA ALL'AVVENTURA PARTE VIª

Cari amici avventurieri, la nostra guida è giunta ormai alla sesta parte e in sette mesi avrete senza dubbio avuto modo di maturare una certa esperienza che vi permetterà di affrontare senza timore le sfide più singolari che un adventure potrà proporvi.

Molto è stato detto da quando muovemmo i primi passi (parlavamo ancora di **Save** e **Restore**), ma un soggetto così poliedrico e complesso non può essere esaurito in poche pagine. Ecco perché dopo aver trattato argomenti così importanti quali i labirinti, gli oggetti ed i personaggi ho ritenuto opportuno dedicare una puntata a quei consigli che per ragioni di spazio (controllate la cura dimagrante del numero scorso) o per dimenticanza non hanno trovato posto nelle precedenti puntate.

Innanzi tutto spenderei ancora qualche parola sul parser: spesso questa preziosa ed elaborata parte del programma (fa davvero effetto chiamare un adventure programma: dopo tutte le emozioni e le ire che scatena, si comincia a considerarlo più che un pezzo di codice!) è la causa principale dell'abbandono di un adventure da parte di un giocatore.

Troppe volte ho visto avventurieri che, irritati da una fastidiosa caccia alla parola, riponevano il gioco su una mensola facendolo presto cadere nel dimenticatoio. Se non riuscite a farvi capire può anche essere colpa vostra: forse l'azione che cercate di eseguire non ha senso nel contesto in cui vi trovate o forse non vi siete spiegati bene. Provate a semplificare le vostre azioni e a cercare dei sinonimi. Molti avventurieri cercano di aggirare gli ostacoli tenendosi sul vago: se volete aggiustare un robot (e questa cosa è permessa dal gioco) ma ricevete sempre come risposta "Be more specific" (sii più preciso) è probabile che la frase REPAIR ROBOT (aggiusta il robot), che state usando, sia troppo generica. In adventure molto semplici potrebbe funzionare ma se pensate che un parser evoluto lo prenda in considerazione siete fuori strada: invece rimboccatevi le maniche e cercate attrezzi e materiale atto allo scopo.

Se invece il problema sono le azioni, tenete sempre a portata di mano un dizionario per cercare dei sinonimi (a meno che non stiate giocando un adventure in italiano). Ricordate che i parser usano quasi sempre i verbi più semplici e di uso comune.

Se potete abituatevi ad esprimere le vostre azioni con frasi di due parole. In questo modo se disporrete di parser molto complessi potrete sbizzarrirvi ma se vi capita di giocare un adventure con un parser a due parole non vi preoccuperete più di tanto: è molto più difficile passare dai parser in cui avete la massima libertà a quelli rudimentali che non viceversa.

In definitiva non lasciate che un parser mediocre rovini il vostro divertimento. In un adventure sarete voi che dovrete conformarvi a ciò che il programmatore vi ha gentilmente messo a disposizione, ma cercate di farlo il più dolcemente possibile. Se i verbi sono pochi e non riuscite a farvi capire cercate di mantenere la calma. Perseverate e date al gioco una seconda possibilità. A volte certe carenze potranno essere volte a vostro vantaggio: se per esempio un parser riconosce solo le prime tre lettere di un oggetto o di un verbo, pensate al risparmio di tempo che otterrete scrivendo REM JAC al posto di REMOVE JACKET. Se invece cominciano a venirvi idee omicide nei confronti del programmatore, lasciate perdere per un giorno o due, giusto per evitare un esaurimento. Ricordatevi che c'è una soluzione a tutto e se non la trovate ci siamo sempre qui noi pronti a tendervi una mano amica!

Seconda cosa di cui bisognava parlare: siate sempre ordinati e metodici quando affrontate un adventure. Dopo un paio di sedute di esplorazione cominciate con il fare una mappa delle locazioni che visitate in modo da non muovervi alla cieca. Segnate su dei fogli (fogli seri, non su francobolli o su carta velina) tutte le informazioni che possono tornarvi utili (codici, password, parole magiche): questa abitudine può tornarvi utile perché ricordate che potreste sempre tornare a giocare un adventure dopo averlo lasciato sul fondo di un armadio per tre mesi...

Tenete sempre pronti dei dischi formattati o delle cassette vuote per eventuali salvataggi (non continuate a riutilizzare la stessa perché potreste salvare una posizione su un'altra, cancellandola).

Ora non vi resta che guardarvi intorno ed acquistare il gioco che più vi ispira. Non fatevi incantare dalla grafica o dalla confezione, date sempre la precedenza all'ambientazione che più v[illegible]ra (è inutile che compriate un adventure di tipo fantasy solo perché vi piace il contenuto della scatola quando quello che cercate è un adventure di ambientazione fantascientifica).

Non snobbate necessariamente gli adventure poco costosi perché cercando bene potreste trovare dei giochi piacevoli (*Rigel's Revenge* o *Beneath Folly*, per esempio).

Detto ciò, cercando di non farsi prendere da facili sentimentalismi, mi congedo da voi. Questa è infatti proprio l'ultima puntata ma l'argomento non è di certo chiuso.

Non vi preoccupate, non ho nessuna intenzione di abbandonarvi e spero che farete altrettanto. Dal prossimo numero vi aspetta una serie di articoli molto diversi dai soliti pezzi pieni di consigli e moniti: in fondo ci voleva una ventata d'aria fresca nella rubrica!

Per i tradizionalisti invece continueremo a pubblicare articoli utili che per motivi di spazio non hanno trovato posto in qualche puntata della guida. Aspettatevi presto un articolo sulle mappe (troppo esteso per far parte della guida): cominciate fin d'ora a temperare le vostre matite al grido di "Cartografi di tutto il mondo unitevi" (Optional: "Viva la mappa col pomodoro").

Avendo raggiunto un livello piuttosto penoso nelle ultime righe vi saluto prima che il Pilgrim decida di cambiare elfo.

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

ECCEZIONALE OFFERTA
ESPANSIONE AMIGA 500
SOLO £190.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI
PER AMIGA - ST - C64 - MSDOS - ZX

CARTRIDGES PER NINTENDO - SEGA - ATARI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920

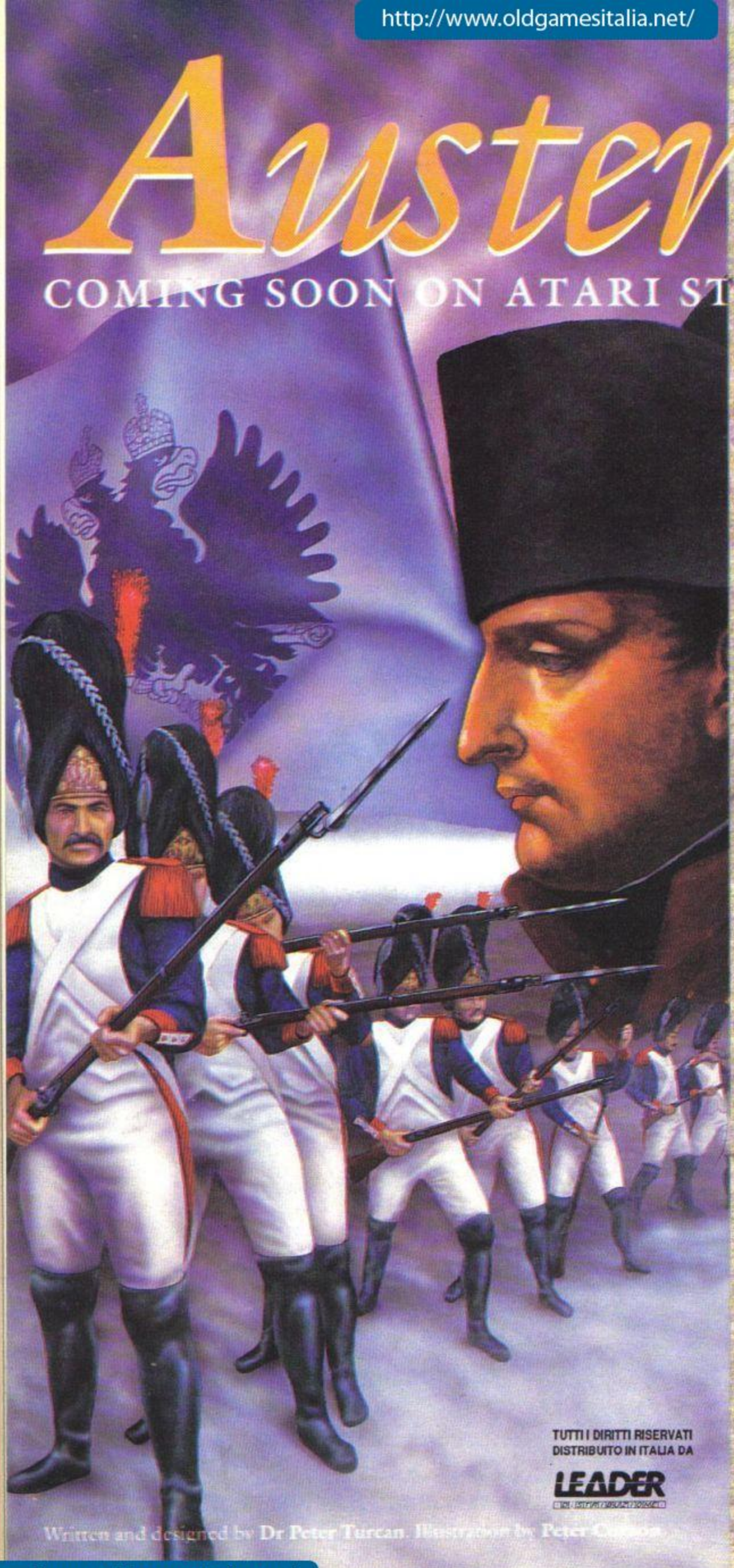
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Austerlitz

COMING SOON ON ATARI ST, AMIGA & PC



Era il 2 Dicembre 1805. Il luogo si trova a poche miglia da Brunn, nella regione della Moldavia.
Schierati sulle aride alture del Pratzen, le forze Austro-Russe stanno per scontrarsi con l'Armata Napoleonica, situata fra Santon Hill ed il fiume Bosenitz.
La più grande battaglia mai combattuta dal 'Piccolo Caporale' francese sta per cominciare.
Utilizzando un sistema unico ideato dal Dott. Peter Turcan, AUSTERLITZ vi offre la possibilità di rivivere tale battaglia. Il campo di battaglia è rappresentato sul vostro schermo con incredibili grafiche tridimensionali. Potete osservare le vostre truppe muoversi e combattere per acquistare terreno. I vostri ordini vengono stilati per i vostri Comandanti, e poi trasmessi da messaggeri a cavallo, proprio come avvenne nella battaglia reale. Naturalmente gli ordini possono essere male interpretati, ignorati o persino giungere troppo tardi a destinazione, ma, anche se arrivano, ci vuole tempo per organizzarsi. Incontrerete le stesse difficoltà che Napoleone e lo Zar di Russia Alessandro hanno dovuto affrontare in quella fredda giornata invernale.

Giocate ad AUSTERLITZ ed accettate la sfida che vi darà la possibilità di riscrivere i libri di storia!

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
DISTRIBUITO IN ITALIA DA
LEADER

Written and designed by Dr Peter Turcan. Illustrations by Peter Gibson.

PSS

© 1989 MIRRORSOFT LTD.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CALL OF CTHULHU

CHAOSIUM

"L'emozione più vecchia e più forte del genere umano è la paura, e la paura più vecchia e più forte è la paura dell'ignoto."
H. P. Lovecraft - L'orrore soprannaturale nella letteratura

Il nostro viaggio nel mondo dei giochi di ruolo ci porta questo mese a conoscere un gioco che giocatori in tutto il mondo amano nel senso più puro della parola 'amore'. *Call of Cthulhu* è uno di quei giochi che fanno la storia del GdR e lo stesso termine "gioco" è troppo riduttivo per indicare qualcosa che è soprattutto fenomeno letterario e culturale.

Call of Cthulhu è sulla piazza ormai da parecchi anni ed è stato un successo immediato fin dalla sua prima edizione, nel 1981. Ad essa ne sono seguite altre tre, di cui una inglese pubblicata dalla Games Workshop (ora fuori produzione) e l'ultima risalente a quest'anno.

Formalmente *Call of Cthulhu* (Il Richiamo di Cthulhu) è un role game ad ambientazione horror gotica ispirata alle opere di Howard Phillips Lovecraft. Questo scrittore statunitense, morto a Providence nel 1937, rappresenta per l'horror un po' quello che Tolkien è stato per la fantasy. Paragonato di volta in volta ad Arthur Machen, Bram Stoker, M.R. James e, soprattutto, Poe, Lovecraft ha conosciuto il successo negli Stati Uniti dopo la sua scomparsa, grazie al minuzioso lavoro di raccolta e pubblicazione delle sue opere eseguito dai numerosi amici, ed è presto assurto a giusta fama. In Italia è giunto per la prima volta con alcuni racconti pubblicati nella raccolta *Storie di Fantasmi* della Einaudi, diffusi con *I mostri all'angolo della strada* di Mondadori e resi famosi con le *Opere Complete* pubblicate dalla SugarCo. Oggi la casa editrice Fanucci si è assicurata i diritti su tutta l'opera lovecraftiana e sta pian piano ripubblicando tutti gli scritti, noti o inediti, in edizione rivista, corretta e commentata.

Sebbene nella sua breve ma prolifica vita di scrittore Lovecraft sia stato di volta in volta poeta, autore di fantascienza, traduttore, scrittore "ombra" a pagamento e correttore di testi altrui, la sua creazione più nota sono i "Miti di Cthulhu", attorno ai quali è incentrato il gioco. Questi miti sono complessi ed elaborati e sarebbe difficile darne una completa descrizione anche in un intero libro ad essi dedicato. Il presupposto di base è che la realtà come noi la percepiamo sia un sottile velo che offusca la percezione della vera natura dell'Universo: un alieno abisso di orrore del quale l'uomo è una componente insignificante. Conoscere l'Universo nel suo aspetto reale porta inevitabilmente alla pazzia ed alla morte, poiché la mente umana non è in grado di reggere allo shock che questa esperienza comporta.

L'Universo è governato da esseri noti come gli "Dei Antichi", o "Altri Dei". Di alcuni se ne conosce il nome: *Azathoth*, il Sultano del Cosmo, cieco e decerebrato, *Nyarlathotep*, l'Anima Messaggera, *Yog-Sothoth*, il "tentacolo destro " di Azathoth ed il più famoso, *Cthulhu*, che dorme sonni millenari rinchiuso nella città sottomarina di *R'lyeh* in attesa che le stelle siano nuovamente nella giusta posizione e la città riemerga dalle acque... A questi simpatici esseri si aggiungono inoltre sciami di servitori: Demoni, Ghoul, Vampiri Extradimensionali, Esseri Alieni e Compagnia Bella.

Di tanto in tanto, nel corso dei secoli, uomini coraggiosi (leggi "folli") hanno cercato di penetrare i misteri legati a queste entità, solitamente con risultati molto tristi (e molto sanguinolenti). Di codesti tentativi resta traccia in libri arcani scritti da questi uomini, in templi misteriosi situati fra rovine di antiche città nel cuore di giungle o di deserti, in strani culti che adorano dei primordiali durante innominabili cerimonie. Lovecraft con i suoi miti offre lo spunto per legare con una matrice comune molto complessa tutto il mondo esoterico: dai riti templari alle linee di Nazca, dal vodoo ai thug strangolatori adoratori di Kali, da Atlantide alla leggenda dei vampiri transilvanici.

Il gioco è ambientato negli anni venti, quando parte del mondo era ancora vergine (basti pensare ai poli o all(Amazzonia) e c'era un mucchio di spazio per nascondere obelischi di pietra nera in perdute isole del Pacifico. I giocatori interpretano personaggi che non hanno nulla a che vedere con l'eroe tipico dei giochi di ruolo. Sono giornalisti, investigatori privati, studiosi, medici, occultisti, antiquari, archeologi e perfino avvocati. Coinvolti nei modi più diversi nel mistero dei miti, questi personaggi hanno un'altissima probabilità di fare una brutta fine non appena le cose cominciano a mettersi in moto: oltre alla morte, esiste il rischio non indifferente di impazzire. Ogni personaggio possiede un punteggio di "sanità mentale" che diminuisce in misura variabile ogni volta che il personaggio subisce uno shock (questi shock variano dal sorprendere un demone viscidoide mentre si sta cibando del nostro migliore amico all'aprire un armadio e vederci cadere addosso uno scheletro). Troppi shock in troppo poco tempo significano disturbi mentali, turbe psichiche e infine follia.

Da quanto avrete capito *Call of Cthulhu* è un gioco ad alto coefficente di mortalità. Giocatori abituati a massacrare tutto quello che attraversa la strada ai loro personaggi (fenomeno tipico dei giochi fantasy) possono sollevare un sopracciglio quando vedono un servitore "minore" del dio che stanno combattendo mangiare metà compagnia nello spazio di due secondi. Lo scopo fondamentale del gioco non è combattere, ma indagare: svelare più misteri possibili tentando, fra l'altro, di restare in vita. Se pensate che l'appartamento accanto al vostro sia infestato, per esempio, non andateci in dieci: richiereste solo di perdere dieci personaggi. Mandatene uno solo: in questo modo avrete la possibilità di visitare altri nove appartamenti infestati.

Il sistema di gioco è semplice, basilare e quasi accessorio. Ogni investigatore ha un punteggio percentuale in diverse abilità. Queste possono essere di azione (guidare auto e aerei, sparare con le armi, cammuffarsi...) o di conoscenza (chimica, archeologia, occulto, linguistica...). Ogni volta che un personaggio tenta un'azione deve lanciare i dadi percentuale e ottenere un risultato uguale o inferiore al suo punteggio. In alternativa il master può lanciare i dadi per controllare se un dato fatto viene scoperto o è già noto a un personaggio con un punteggio in una particolare conoscenza. Per esempio, un personaggio con "40" in Chimica ha il 40% di possibilità di scoprire che il liquido nella fialetta che il morto stava cercando di bere è solfato di magnesio (e che quindi la vittima temeva un avvelenamento da arsenico). Esiste inoltre un sistema di punti-ferita per gestire i combattimenti, un consueto sistema di punti-caratteristiche e l'importantissimo punteggio di "sanità mentale" di cui abbiamo parlato prima. Il gioco è tutto qui.

Il grosso difetto di *Call of Cthulhu* è che si tratta di un gioco troppo legato alla bravura del master ed al gusto individuale dei giocatori. Giocato con un vecchio professore di lettere e filosofia appassionato di scienze esoteriche e maestro nel creare l'atmosfera di attesa ed orrore è un'esperienza gratificante; ma per master e giocatori legati agli schemi tradizionali del GdR (secondo i quali il mostro "deve morire" e "vieni a combattere con noi, ci manca il mago") *Call of Cthulhu* rappresenta sicuramente una delusione.

Quasi tutte le espansioni sono di ottima qualità. Queste consistono soprattutto in raccolte di avventure, queste ultime spesso collegate tra di loro. Negli ultimi anni sono uscite tre espansioni che permettono di giocare a *Call of Cthulhu* rispettivamente nell'epoca vittoriana, ai giorni nostri e nelle "Dreamlands" una sorta di inquietante terra a metà strada tra sogno e dimensione parallela. E naturalmente tutta la letteratura di Lovecraft rappresenta un'espansione.

In definitiva, se vi piace l'horror, divorate libri sul mondo misterioso e non vi perdete un numero di *Martin Mystere* e *Dylan Dog*, *Call of Cthulhu* è il gioco che fa per voi. In caso contrario dovreste darci un'occhiata prima di comprarlo oppure ripiegare su altri GdR horror con una componente di azione più sviluppata, come *GURPS Horror* o *Chill*.

Tutti i manuali di *Call of Cthulhu* sono in inglese, ma l'edizione italiana del gioco dovrebbe essere pubblicata entro la primavera del '90 da Stratelibri.

AMBIENTAZIONE: 95%
Forse la migliore ambientazione horror oggi esistente.
SISTEMA DI GIOCO: 80%
Un semplice strumento per gestire l'andamento della partita.
ESPANSIONI: 88%
Di media quantità e buona qualità
COMPLESSIVO 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

GENIAS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FARE MUSICA

UN BASTIMENTO CARICO DI NOVITÀ MUSICALI

Al PC Show di Londra c'era di tutto. In K11 (Tempo di Fiere, pagg. 12-16) abbiamo parlato delle novità del salone londinese nel campo dei giochi. Questo mese, per la più attenta e ponderata (abbassa la cresta, n.d.r.) rubrica di musica , vi raccontiamo cosa c'era di nuovo nel mondo della musica al computer. I prodotti citati non sono ancora disponibili sul mercato italiano, ma sicuramente tutti (o quasi) lo saranno tra breve. Perciò è ovvio che, al momento, non esiste un prezzo italiano, quindi per darvi un'idea del loro costo riportiamo il prezzo in sterline.

La prima impressione che si ricavava girando per gli stand del PC Show di Londra era di un boom del software musicale. L'area *Music and Micros* era un continuo bombardamento sonoro per le orecchie, tanto era piena di stand che "sparavano" la loro merce al massimo volume. C'era di tutto: software, hardware, synth, campionatori e altro ancora. Da un'altra parte del complesso di Earls Court, l'Atari aveva preparato un palco, sovrastato da un muro di schermi televisivi, dove veniva dimostrato ad intervalli regolari il nuovo Cubase, il sequencer Steinberg creato da Tony Hastings (ex Cutting Crew). Ecco quello che abbiamo visto (e sentito)...

CONGEGNI D'OGNI TIPO

Fin da quando qualcuno si è lamentato per la qualità del chip sonoro dello Spectrum (probabilmente il suo primo acquirente), le case di hardware hanno prodotto congegni d'ogni tipo pere migliorare le prestazioni audio/musicali degli home computer. Negli ultimi mesi le case di hardware si sono concentrate nello sviluppo di congegni per il settore dei 16-bit e alcuni di questi sono in effetti di ottima qualità. Gli utenti di 8-bit non devono disperarsi poiché alcuni di questi congegni sono kit MIDI modificati che possono essere comandati da qualunque computer dotato di interfaccia MIDI.

FM MELODY MAKER

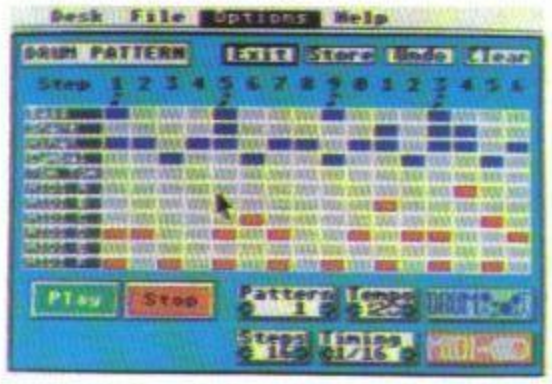
Questo congegno hard/soft, disponibile soltanto per ST, mostra il livello di interscambio esistente oggi tra il settore musicale dedicato e quello dei computer. *FM Melody Maker* della Hybrid Arts consiste in una cartuccia che si inserisce nella porta laterale dell'ST e di un programma di riproduzione e registrazione.

La cartuccia contiene un chip sonoro che usa lo stesso metodo di creazione sonora - la modulazione di frequenza (FM) - della serie di sintetizzatori Yamaha DX. Consente di riprodurre fino ad 11 suoni simultaneamente, tra i quali un *drum kit*. Per sfruttarlo al massimo bisognerebbe avere sia un amplificatore esterno che una tastiera MIDI, la quale può essere collegata alla porta MIDI IN del computer e consente di suonare qualunque voce contenuta nel chip FM.

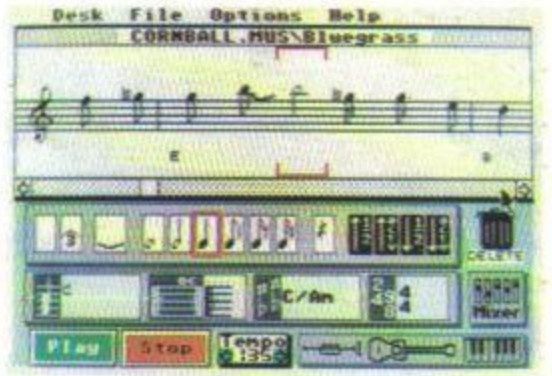
Il software di registrazione vi consente di suonare qualunque cosa e di ottenerne una rappresentazione secondo la trascrizione musicale tradizionale. È senz'altro un programma ideale per i principianti che vogliono entrare nel mondo della musica e del MIDI.

FM Melody Maker ha anche delle ottime capacità MIDI che gli consentono di controllare e suonare altri synth collegati alla porta d'uscita MIDI. Non male per il suo prezzo, che in Inghilterra sarà di 70 sterline. Come molti altri congegni e/o programmi MIDI, può essere implementato nei giochi, anzi sono in preparazione diversi titoli che potranno usare la cartuccia come generatore di suoni.

***FM Melody Maker* della Hybrid Arts - dispone di molte opzioni per creare suoni su misura, i quali possono essere assegnati a canali MIDI separati.**



***FM Melody Maker* - la creazione di un pattern di batteria. La griglia scorre da sinistra a destra e ciascun quadratino pieno rappresenta un battito di batteria sullo strumento indicato a sinistra.**



Con *FM Melody Maker* si può usare anche la notazione musicale tradizionale. Osservate il mixer nell'angolo in basso a destra che consente di bilanciare i singoli volumi dei suoni.

ROCK 'N' ROLAND

Senza dubbio, alcune delle novità più interessanti erano firmate Roland. Fin dalla comparsa del popolarissimo modulo sonoro MT32, gli utenti di home computer domandano, in numero sempre maggiore, sorgenti sonore di qualità a basso prezzo.

Per soddisfare tale domanda, la Roland ha

GIOCHI IN STEREOFONIA

Volete rimpolpare le prestazioni dei vostri giochi con un bel po' di sonoro al massimo volume? Alcuni dei sistemi citati in queste pagine sono in grado di interfacciarsi con i dati audio di alcuni dei migliori giochi del momento, così da giocare con l'accompagnamento di una colonna sonora stereofonica.

L'FM Melody Maker, a detta dei produttori, sarà appoggiato da diverse case di software, mentre i giochi della Sierra On-Line sono già compatibili con l'MT32, la scheda PC Yamaha Music Feature e la serie Casio CZ. È stata anche annunciata l'imminente uscita di giochi compatibili col Games Blaster (vedi box SCHEDARIO MUSICALE in queste pagine).

Come potete vedere voi stessi, i prezzi di queste unità sono piuttosto elevati, ma se siete nella spiacevole posizione di non poter aprire i cordoni della borsa, potete almeno consolarvi per il fatto che la tendenza generale, ovvia in quasi tutti gli stand della mostra ed esemplificata da titoli quali *Blood Money* della Psygnosis, *Rock 'n' Roll* della Rainbow Arts e *Xenon II* della Mirrorsoft, è quella di migliorare, radicalmente e alla fonte, la qualità delle colonne sonore dei giochi. Per ottenere lo scopo, si utilizzano principalmente suoni campionati, ma le nuove tecniche di memorizzazione e compressione dei dati audio in via di sviluppo fanno pensare che la qualità della musica che ascolteremo nei giochi del 1990 sarà migliore.

I titoli della Sierra On-Line ora hanno una colonna sonora MIDI stereofonica.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prodotto una nuova gamma di moduli synth, disegnati appositamente per girare con qualunque programma MIDI e qualunque computer. Anche se non si possono definire economici, sono, in effetti, modelli ridisegnati di due dei suoi più venduti moduli sonori, il synth D110 LA (un simil-MT32 più corposo predisposto per montaggio su rack) e il riproduttore di suoni campionati U110, entrambi famosi per la loro eccellente qualità sonora.

Il CM32L corrisponde al D110 e ha 128 suoni, 30 voci di percussioni, 33 effetti sonori e un riverbero digitale regolabile. Costa ben 369 sterline ma, dopotutto, offre fino a nove canali simultanei con sonoro di qualità professionale. Una tastiera synth con le stesse specifiche, d'altro canto, costa circa 800 sterline.

Il CM32P eredita il posto dell'U110 e riproduce sei parti simultanee di suoni campionati con 64 suoni disponibili, dandovi fino ad un massimo di 31 note in qualunque momento. Chi volesse altri suoni potrà acquistare schede sonore supplementari a 45 sterline l'una, senza contare le circa 445 sterline che bisogna pagare per il modulo sonoro. Se il vostro conto in banca ve lo permette, potete prenderli entrambi per "sole" 749 sterline in un colpo solo (si chiama CM64).

CAMPIONATORI PER TUTTI

Il futuro dei campionatori, quei congegni che catturano digitalmente i suoni, consentono di editarli e poi riprodurli, sembra roseo: i prezzi dovrebbero scendere notevolmente dopo l'annuncio che la Cheetah, la prima casa a servire il segmento basso del mercato con tastiere, *drum machine* e un modulo sonoro analogico economico, sta per lanciare un nuovo campionatore.

Si tratterà di un campionatore dedicato a 16-bit che costerà meno di 800 sterline. Anche se non sembra molto economico, le sue specifiche sono comparabili a quelle di unità che costano molto di più. Il campionatore (visto al PC Show, ma non operativo) è autonomo: può funzionare ed editare suoni senza essere necessariamente collegato ad un computer. È fornito di drive da 3,5" e può riprodurre campioni multipli, oltre ad essere del tutto MIDI compatibile. Accetta anche dischi da gran parte degli altri campionatori (S900, Emax, S50, ecc). Dovrebbe creare scompiglio nel mercato dei campionatori...

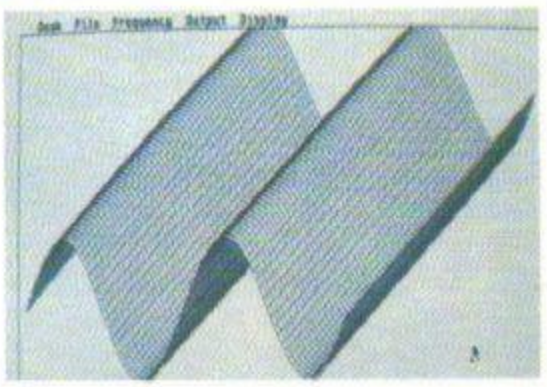
Roland CM64 - non molte manopole ma un mucchio di suoni e tutti controllati dal computer. Sempre più giochi sono in grado di produrre colonne sonore MIDI e un'unità come questa potrebbe realmente dare un po' di pepe ai vostri giochi....

REPLAY DI REPLAY

Intanto, grazie alla Microdeal e all'infaticabile Tony Racine, l'uomo dietro a molti programmi di campionamento, è uscita una versione sofisticata di *Replay*, ora nella sua quinta edizione, chiamata *Replay Professional*, che costa 130 sterline (solo per ST). I suoi vantaggi rispetto alle versioni precedenti sono: funzioni di editing più semplici e facili da usare, migliori filtri audio e, soprattutto, suoni campionati a 12-bit e poi compressi a 8-bit per essere immagazzinati sull'ST.

Senza scendere troppo in dettagli tecnici, basti dire che il sonoro sarà molto più vellutato di prima e che avrà molti meno fruscii di sottofondo. La nuova versione consentirà inoltre di riprodurre simultaneamente quattro suoni separati. Inoltre, *Replay Professional* è dotato di un sequencer di campionamento e anche di una tastiera MIDI discretamente sofisticata.

I gasati di campionatori potranno essere incuriositi dall'A16S Samplerack - un congegno hardware professionale in unità separata, pensato per montaggio su rack. Visto il prezzo di 600 sterline, non c'è bisogno di dire che funziona in stereo e che è fornito di sequencer e di funzioni



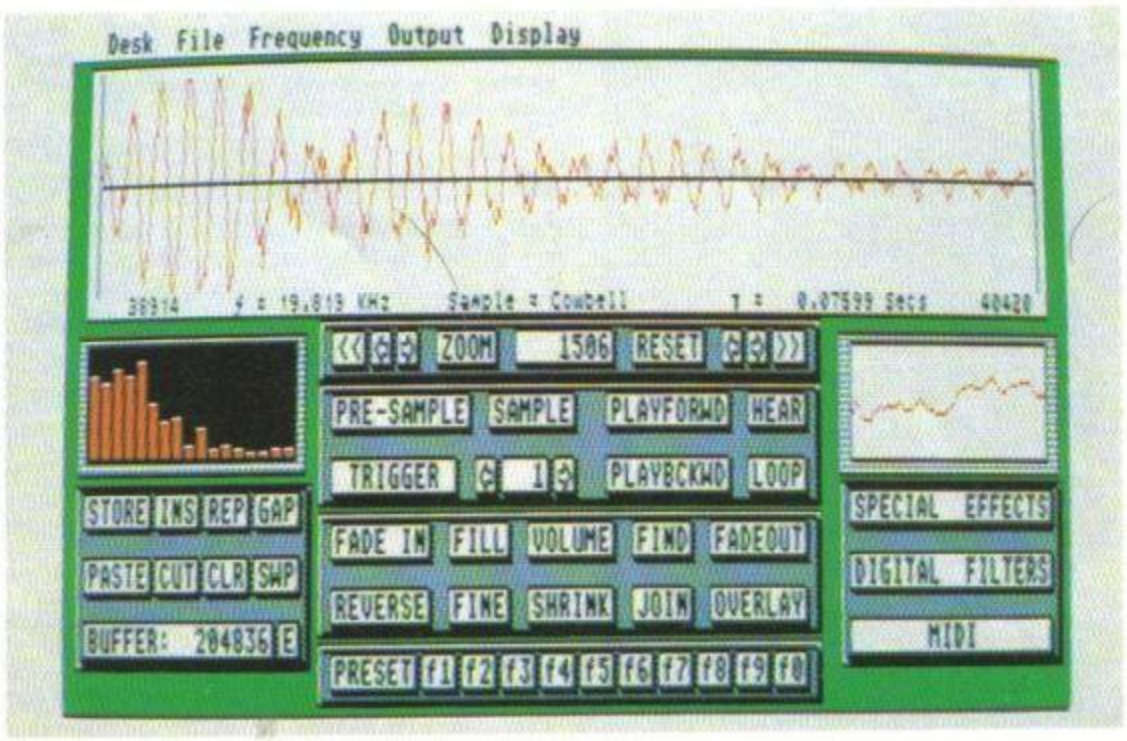
***Replay Professional* - no, non è un programma di origami ma una rappresentazione tridimensionale di una curva sinusoidale.**

MIDI complete, più gingilli vari. Anche questo potrà sembrare caro, ma probabilmente pagherete molto di più per un campionatore separato e certamente non avrete a disposizione le capacità di editing dell'A16S. Resta comunque un campionatore per utenti seri ed esigenti.

Per gli utenti ST c'è anche *Quartet* della Microdeal. Per 50 sterline vi portate a casa un programma in grado di riprodurre fino a quattro voci campionate simultaneamente e di tenere in memoria fino a 20 campioni, a seconda della loro lunghezza. *Quartet* utilizza campioni dello stesso formato di quelli della gamma di *Replay*: è molto facile trovare tra i dischi di Pubblico Dominio campioni di questo tipo se non potete crearne di vostri col programma *Replay*. Il programma include inoltre funzioni di editing grafico e di sequencing.

MUSIC-X JUNIOR

Girano voci che il completissimo *Music-X*, programma di sequencing, campionamento e voicing (recensito a pag.84) sarà presto disponibile in forma più ridotta e quindi più economica. Si dice che la SDL produrrà una versione Junior a meno di 100 sterline. Una volta che non ne potrete più fare a meno, dovrete mettere via i soldi per potervi comprare i moduli software aggiuntivi fino a ricostruirlo nella sua versione completa. Sarà un po' come un kit di montaggio Lego - si comincia dall'edizione Junior per costruire la cuccia del cane e si finisce a quella professionale che vi permette di costruire uno Shuttle funzionante in camera vostra.



Lo schermo di controllo di *Replay Professional*. Il suono campionato occupa la parte in alto dello schermo, mentre in basso a sinistra è visualizzata un'analisi armonica e a destra le caratteristiche di filtraggio.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPRICCI!

Curiosando per la mostra, a volte si incontrano cose che vi fanno pensare due volte...anche tre...

Ad esempio, il programma per Archimedes della Pandora Technology, che consente di controllare fino a 250 strumenti MIDI simultaneamente. Per uno che si può permettere 250 strumenti MIDI (!), potrà sembrare un bell'aggeggio. Poi, improvvisamente, ci s'accorge che un cavo di collegamento MIDI costa circa 15 mila lire. Ciò significa che bisogna spendere quasi 4 milioni solo in cavi di collegamento!?!?!

...oppure che dire del tizio che, mentre stavamo vedendo la dimostrazione di Cubase della Steinberg, ci ha offerto una versione piratata, senza chiave di protezione, per meno di un quarto del prezzo? Peccato che a) non salvi i suoni nel formato appropriato, b) certe funzioni si grippano e c) quindi si perde del lavoro, d) non funziona con gli upgrade e e) la Steinberg non vi aiuterà di certo a risolvere i problemi che potrebbero sorgere. Hmm, ecco che all'improvviso il prezzo della copia piratata non sembra più un bell'affare...

DIETRO L'ANGOLO

Tre sono le tendenze principali che emergono dal PC show: la ricerca per un miglioramento della qualità sonora dei giochi, il desiderio di campionare qualunque cosa possa sembrare un suono e lo sviluppo di un ambiente multi-tasking o interattivo.

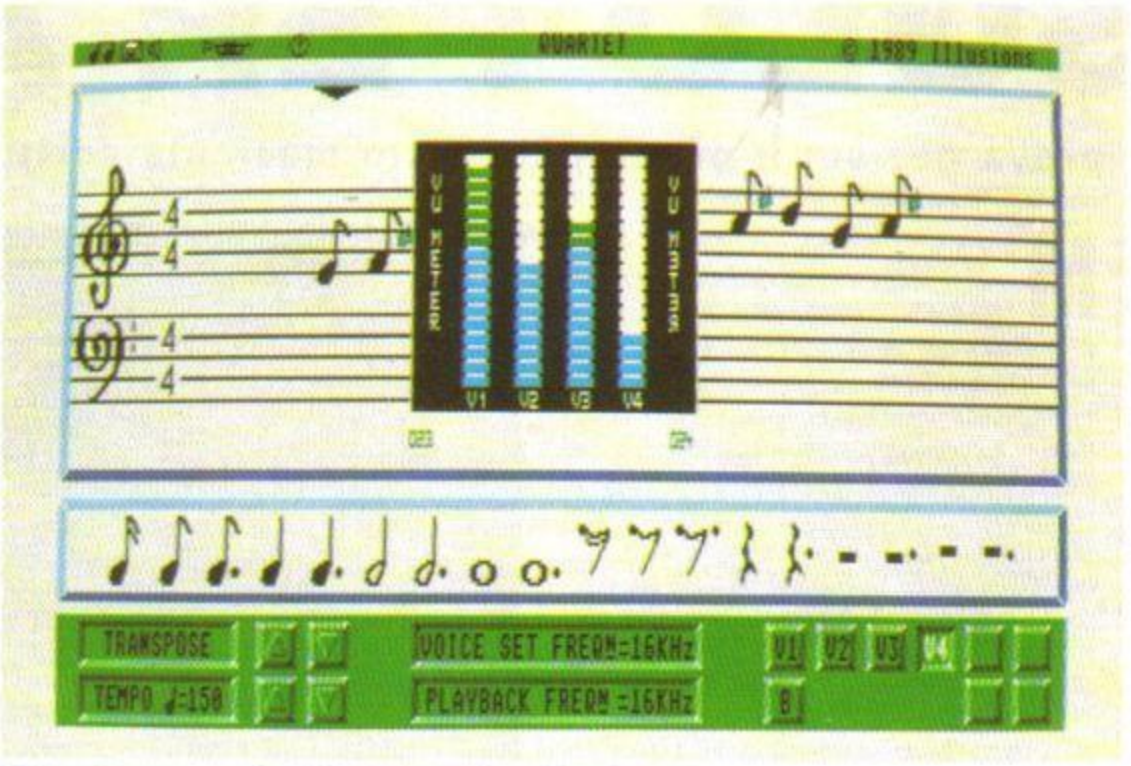
Anche se alcuni programmi già consentono di dividere la memoria e passare da uno all'altro, non sempre questo significa una vera interazione tra gli stessi, vale a dire non sempre un'azione eseguita in un programma influisce sulla reazione di un altro programma, che gira simultaneamente in background. La ricerca invece si sta proprio indirizzando in questo senso.

L'esempio citato dagli sviluppatori di questi sistemi è sempre lo stesso: mettiamo che un musicista stia suonano un pezzo da un sequencer MIDI e decida che il suono del synth non gli piace. Rapido come un fulmine, passa all'editor del sintetizzatore che sta girando contemporaneamente al sequencer. In un battibaleno cambia il suono del synth e ascolta subito l'effetto.

Potrà sembrare che una roba del genere sia uno sfizio giusto per chi se lo può permettere, ma se è vero che così sarà all'inizio, è vero anche che la storia dell'elettronica insegna che col tempo i prezzi scendono e i prodotti sono soggetti a continue migliorie.

Attualmente, diverse società stanno sviluppando e commercializzando tali sistemi, in particolare per il mondo MIDI. La Steinberg con *M.ROS*, la C Lab con *Softlink* e la Hybrid Arts con un sistema che si chiama *CHAOS*. Ad eccezione di *M.ROS*, che è disponibile anche per PC e Mac, gli altri sono compatibili soltanto con l'ST.

È opinione generale che con tali programmi sia possibile avere due o più computer collegati tra di loro, ciascuno con programmi diversi, non necessariamente scritti dalla stessa casa di software. Con l'avvento di computer sempre più veloci e potenti non saremo costretti a mettere in soffitta un computer perché non è in grado di competere con i modelli più recenti. Tutt'altro, sarà possibile collegarlo in rete con un sistema multi-tasking, cosicché possa effettivamente agire e reagire con gli altri componenti della rete, grazie ad un unico sistema operativo. E con un po' di fortuna, il software che usate oggi non diventerà "vecchio", ma farà parte di un mega-sistema in continuo sviluppo.



Mixaggio e sequencing di suoni campionati in *Quartet*.

CONTATTI:
Mack (Hybrid Arts): 06/4386644
Midiware (Steinberg): 06/311370
Music (C-Lab-Midi): 011/237612
Roland Italy: 02/3086336
Soundware (Microillusions): 0332/222052

GAMES BLASTER

Gli utenti PC esasperati dalla non-qualità audio del loro computer, saranno felici di sapere che possono metterci rimedio grazie all'uso di schede sonore, le quali sono in grado di farvi fare un grosso passo avanti nella qualità audio/musicale del vostro PC. A lanciare la moda delle schede per PC è stata la Yamaha con la Yamaha Music Feature, in effetti un vero e proprio synth DX su scheda, che era però molto costosa. Ora vi sono molte possibilità di scelta tra i diversi tipi di schede sonore in circolazione: una di queste è il Games Blaster, una scheda sonora della Data Liberation Ltd.

Il Games Blaster è una scheda d'espansione ridotta, anche se dal prezzo non si direbbe: costa infatti 119 sterline. Può riprodurre 12 voci polifoniche in stereo e può essere collegato a cuffie, impianto stereo o direttamente alle casse. Purtroppo ha un potenza d'uscita di soli 2,5 Watt, quindi se usate le cuffie può bastare, ma se volete sentirla dalle casse (non incluse nel prezzo) allora sono pochini. Dovrete per forza farla passare attraverso l'impianto hi-fi per renderla ascoltabile. I suoni, che sono creati tramite una semplice forma di modulazione di frequenza, non sono però niente male.

L'unità è sostenuta da case di software come Sierra On-Line, Electronic Arts, Mediagenic, Cinemaware e Origin che producono giochi compatibili col Games Blaster. Nella confezione c'è addirittura *Silpheed* della Sierra On-Line in regalo

C'è già l'intenzione di lanciare, in un prossimo futuro, una versione migliorata di Games Blaster che, pur costando qualcosa in più, avrà capacità sonore enormemente migliori, utilizzerà la modulazione di frequenza e potrà campionare i suoni. Questa versione, che si chiamerà Sound Blaster, è stata anch'essa presentata al PC Show e sembra essere un effettivo miglioramento. Oltre a funzionare con i giochi compatibili, è compatibile MIDI ed è dotata di software in grado di trasformare il PC in una specie di tastiera con un mucchio di funzioni autoplay e librerie di divertenti melodie. Continuate a seguire questa rubrica per saperne di più. Nel frattempo, gli interessati possono contattare la Data Liberation Limited (vedi sopra a CONTATTI per l'indirizzo).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOLO PER AMIGA

K prova per voi il primo pacchetto musicale scritto appositamente per l'Amiga

Music-X non è soltanto un sequencer, ma anche un programmatore di timbri, un campionatore e un controller MIDI! Sfrutta appieno le capacità multi-tasking dell'Amiga ed è il primo pacchetto di software disegnato appositamente per il 16-bit della Commodore. Anche se gira su un A500, è raccomandabile disporre di almeno 1 megabyte di RAM. Come sequencer non necessita di nessun congegno MIDI esterno, ma la versione italiana distribuita dalla Soundware contiene un'interfaccia MIDI in omaggio. Comunque, dato che può riprodurre simultaneamente quattro campioni/suoni interni rappresenta un punto di partenza ideale per chiunque non abbia strumenti musicali equipaggiati con interfaccia MIDI.

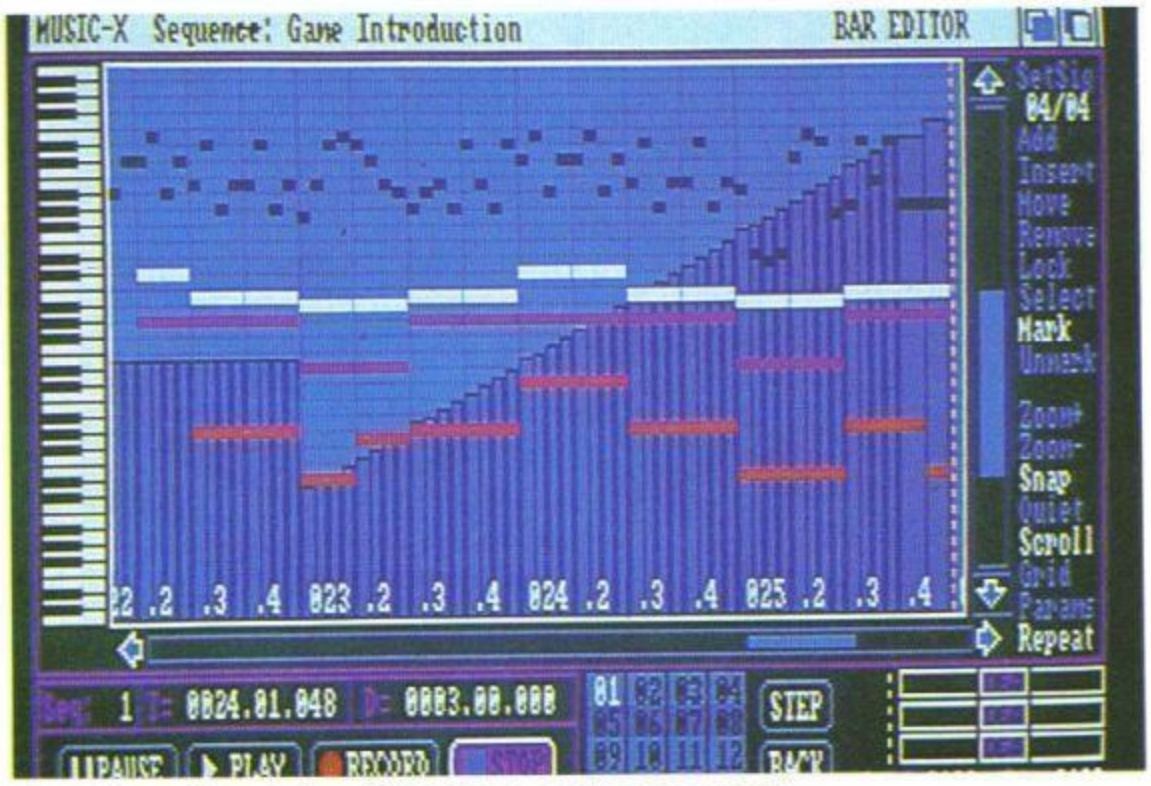
Il pacchetto comprende tre dischi: il disco programma più due dischi di esempi e utility. C'è anche un poderoso manuale in italiano di oltre 200 pagine.

La pagina di default è quella del sequencer, che presenta le familiari icone dei tasti di un registratore audio: Pause, Play, Record e Stop più Fast Forward e Rewind. Oltre a questi comandi ci sono i tasti Begin - che serve per andare all'inizio di una canzone - ed End che rimanda all'ultimo punto precedentemente registrato di una canzone. Tutte le icone fanno esattamente quello che devono fare senza alcuna spiacevole sorpresa.

Ci sono quattro pulsanti Cue, definibili dall'utente, che possono essere settati in qualunque punto della canzone per accedere rapidamente a punti definiti. Grazie al tasto Preview, che fa suonare il contenuto del Record Buffer, è possibile comparare la versione memorizzata di una parte musicale con la sequenza appena registrata. Una volta selezionato sulla lista del sequencer, il suo stato viene listato con le indicazioni della lunghezza della barra, del canale MIDI, del codice tempo, del nome e delle voci che stanno suonando, se quelle interne o quelle esterne MIDI. Le voci interne sono trattate come canali MIDI e c'è la possibilità di poter aggiungere in un secondo tempo più strumenti MIDI.

Qualunque sequenza può essere disattivata o attivata, ma non durante l'esecuzione. Una volta che il pezzo è partito, una finestra in alto a destra - detta finestra delle Tracce - mostra i nomi delle sequenze che stanno suonando per ciascuna barra. Il tempo è settato tramite un cursore slider, mentre per alterare la divisione del tempo si usano le frecce verdi della finestra Time Signature.

Sulla pagina del sequencer possono essere regolati i canali di uscita, mentre i canali di entrata sono regolati sulla pagina dei filtri. Il sequencer, inoltre, può determinare automaticamente o manualmente i punti di Punch-In e Punch-Out (Punch-In è una tecnica impiegata nei registratori analogici che permette di intervenire su un breve segmento di nastro che contiene una precedente registrazione così da riregistrare, cancellare e rimpiazzare un errore con una



Music-X – multi-opzioni, multi-tasking e... multi altro ancora!

correzione, n.d.r.). Ovviamente, le sequenze possono essere copiate, miscelate, sovraincise, sovrapposte o si possono estrarre eventi specifici.

Music-X ha funzioni complete di sincronizzazione : è infatti in grado seguire due sorgenti di tempo interne e tre esterne. Può operare sincronizzato col clock e col video clock interni dell'Amiga (quest'ultimo può essere usato come guida per calcolare i tempi sulle immagini), con il clock MIDI di un'apparecchiatura esterna, come una batteria elettronica o un sequencer, col nuovo codice tempo MIDI e col codice tempo SMPTE (per sfruttare quest'ultimo è necessario avere un apparecchio SMPTE esterno).

Per l'editing ci sono due metodi: il Bar Editor che è un display di grafici a barre e un editor di flusso di dati (cioè editor di eventi). Nel primo, le note sono rappresentate da barrette di diversi colori, a seconda dei canali MIDI; le barre verticali si riferiscono alla velocità e all'*aftertouch*. Queste barre sono sovraimpresse alla griglia e il display scorre da sinistra a destra. All'estremità sinistra c'è una tastiera di pianoforte messa in verticale che serve di guida per i toni, anche se le note non sono indicate sulla tastiera.

La quantizzazione delle note funziona soltanto quando le note sono in memoria: non c'è quantizzazione in registrazione e quindi è tutta un'alterazione di dati, cioè non è in tempo reale. Una volta definite le dimensioni della griglia che dovrebbe seguire il ritmo principale, passate a quantizzare le note entro una certa percentuale sia in eccesso che in difetto. La quantizzazione può anche essere applicata alla velocità e all'*aftertouch*, il che include la possibilità di aumentare o diminuire la velocità e/o l'*aftertouch* su aree specifiche, sia linearmente che a fattore casuale - "umanizzare" per usare una parola più comprensibile.

L'editing si ottiene con il cursore grazie ai comandi di somma, sposta, cancella, segna, taglia e incolla. Le note possono essere allungate o accorciate passandoci sopra il puntatore. Ci sono alcune funzioni di registrazione in modo edit ed è possibile risentire la sequenza da sola o insieme alle altre. Sfortunatamente lo schermo continua a scrollare dopo che avete premuto il pulsante di stop, il che rende difficile localizzare esattamente un punto e non sembra esserci nessun modo per far scorrere manualmente la parte di schermo alla velocità desiderata ed ascoltare le note, anche se è possibile disattivare la funzione di scorrimento.

La trasposizione delle sequenze si esegue tramite le Play Sequences, il metodo usato per l'assemblaggio delle canzoni. Sembra essere anche l'unico modo per trasporre intere sequenze e sinceramente non mi è sembrato il miglior metodo possibile. Forse una finestra, che avrebbe consentito un assemblaggio visivo delle sequenze, avrebbe funzionato meglio. I dati sono salvati in tre formati e c'è un ulteriore programma di utility per fare le conversioni: file Music-X, file MIDI, che consentono di essere caricati in altre sequenze MIDI e file Amiga SMUS.

La pagina dei filtri mappa l'informazione MIDI entrante e la manda ovunque sia necessaria. Questa è la pagina più completa e modificherà anche i messaggi MIDI oltre a dividere qualunque tastiera in una tastiera MIDI divisa. Inoltre, dividerà e ingrandirà gli eventi MIDI in modo che non creino strani effetti quando vengono scambiati da uno strumento all'altro. Qualunque regolazione fatta viene memorizzata come una delle quattro mappe chiave.

Music-X è unico nel senso che è una serie completa di programmi sotto un unico ombrello e sono tutti ben curati. Gli utenti Amiga dovrebbero cominciare a risparmiare. Ci sono un paio d'altre cose che mancano, ma tutto sommato è il miglior programma per Amiga in circolazione.

***Music-X*, Microillusions, Amiga, L.399.000**
Distribuito da Soundware

MUSIC BUSINESS

La Soundware, la società che distribuisce *Music-X*, è una nuova società che opera nel settore del software e hardware musicale. La società fornisce servizi e distribuisce prodotti legati alle applicazioni musicali e MIDI dei computer più diffusi (Amiga, Atari, Mac e PC). Oltre a *Music-X*, la Soundware distribuisce i prodotti delle seguenti case: Dr.T's, Passport, MIDIA, McGill University e Mimetics Corp. La Soundware fornisce inoltre un servizio hot-line (0332/222052), funzionante dalle 15 alle 18 dal lunedì al venerdì. L'indirizzo della Soundware è: Via Mazzini, 12 -2102O Casciago (VA)Tel. 0332/222052

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX COMPUTER

MAIL SERVICE

---------- AMIGA ----------	
ARCHIPELAGOS	L. 6 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
NEW ZEALAND STORY	L. 3 9.000
GUNSHIP .	L. 5 9.000
RED HEAT (DANIKO)	L. 3 9.000
TV SPORT FOOTBALL	L. 3 9.000
LORD OF THE RISING S.	L. 6 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
POPULOUS	L. 4 5.000
SUB BATTLE SIM.	L. 2 9.000
MANHUNTER	L. 5 9.000
SPACE QUEST II	L. 4 7000
LEISURE SUIT LARRY	L. 4 9.000
GOLD RUSH!	L. 4 9.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 5 9.000
BLOOD MONEY	L. 5 9.000
KICK-OFF	L. 2 9.000
OPERATION WOLF	L. 2 9.000
ROCKET RANGER	L. 5 9.000
R-TYPE	L. 4 9.000
ELITE	L. 4 9.000
ROBOCOP	L. 3 9.000
DRAGON NINJA	L. 3 9.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 2 5.000
PERSONAL NIGHTM.	L. 6 9.000
VIGILANTE	L. 2 5.000
BATTLETECH	L. 4 9.000
BISMARCK	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 5.000
DMS	L. 4 9.000
DUNGEON MASTER	L. 4 9.000
688 MIDWAY	L. 1 8.000
ARTHUR	L. 4 9.000
DYF HONDA	L. 5 9.000
POPULOUS DATA DISK	L. 2 1.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 3 9.000
TEST DRIVE II THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 2 4.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 4 2.000
FALCON MISSION DISK	L. 4 9.000
BLOODWYCH	L. 5 9.000
SLEEPING GODS LIE	L. 4 9.000
BARBARIAN II	L. 3 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
DYNAMITE DUX	L. 4 9.000
STAR WARS TRILOGY	L. 3 9.000
CENTREFOLD SQUARES	L. 3 9.000
SHINOBI	L. 2 9.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 6 9.000
BUFFALO BILL'S RODEO	L. 3 9.000
ASTAROTH	L. 2 9.000
XENON II	L. 3 9.000
TRIADS VOL.II	L. 3 9.000

OMNI PLAY BASKET	L. 4 9.000
FAST BREAK BASKET	L. 3 9.000
GARFIELD WINTER'S T.	L. 3 9.000
MURDER IN VENICE	L. 3 9.000
SUPERSKI	L. 3 9.000
TINTIN ON THE MOON	L. 3 9.000
G . NIUS	L. 3 9.000
ALTERED BEAST	L. 4 9.000
PAPERBOY	L. 2 9.000
ACTION FIGHTER	L. 3 9.000
OIL IMPERIUM	L. 2 9.000
BEAST (PSYGNOSIS)	L. 6 9.000
---------UTILITIES---------	
LOGISTIX	L.12 0.000
CAD-3D	L.14 5.000
TEXTCRAFT PLUS	L.14 5.000
X-CAD	L.7 00.000
PHOTOLAB	L.2 69.000
KINDWORDS 2.0	L. 1 09.000
MATH-AMATHION	L. 7 9.000
AMIGA TOTO	L. 6 9.000
SUPERBASE PERSONAL	L.19 0.000
SUPERBASE PROFESS.	L.39 9.000
64 EMULATOR II	L.16 9.000
INTRO CAD	L.10 7000
COMIC SETTER	L.14 9.000
MOVIE SETTER	L.14 9.000
C-1 TEXT NEW VERSION	L. 6 9.000
CONT.CASALINGA	L. 7 5.000
FLOW CAD	L. 6 9.000
DIGI PAINT II	L. 220.000
ABGIS SONIX 2.0	L. 140.000
SCULPT ANIMATE 4.0	L. 720.000
ABGIS VIDBOTITLER	L. 240.000
AC/BASIC	L. 295.000
TURBO SILVER	L. 237.000
TEXTPRO	L. 140.000
MACROASSEMBLER	L. 199.000
GOMF ! 3.0	L. 7 5.000
TV TEXT	L. 190.000
TV SHOW	L. 190.000
PRO SCRIPT	L. 9 5.000
CLIMATE	L. 6 0.000
LATTICE C 5.0	L. 450.000
SCULPT 3D	L. 190.000
PAGE FLIPPER	L.250.000

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !
V.I.P. L.69.000
VIRUS KILLER L.29.000

--------ATARI ST----------	
KICK OFF	L. 2 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
THE RUNNING MAN	L. 2 9.000
BARBARIAN II	L. 3 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
DEJA VU II	L. 4 9.000
CRAZY CAR II	L. 2 9.000
AFTER BURNER	L. 3 9.000
CHICAGO'30	L. 2 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
SUPER HANG ON	L. 3 6.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
RED HEAT (DANIKO)	L. 3 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
RAINBOW WARRIOR	L. 5 9.000
SUPER SKY	L.3 9.000
MAN HUNTER 2 S.F.	L.5 9.000
DINAMITE DUX	L.3 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.2 9.000
TIGER ROAD	L.3 9.000
--------MS DOS----------	
F19 STEALTH FIGHTER	L. 9 9.000
SENTINEL WORLDS I	L. 5 9.000
FAST BREAK	L. 3 5.000
688 ATTACK SUB	L. 7 2.000
OUT RUN	L. 2 9.500
U.M.S.	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 6 9.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 5 9.000
TEENAGE QUEEN	L. 3 2000
BLACK CAULDRON	L. 4 9.000
ZAK MC.KRACKEN	L. 4 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
BATTLECHESS	L.6 9.000
ACTION FIGHTER	L.3 9.000
GRAN SLAM BRIDGE	L.6 9.000
CENTERFOLD SQ.	L.3 9.000
DAILY D. HORSE RAC.	L.3 9.000
BAAL	L.4 9.000
MENACE	L.4 9.000
F15 STRIKE EAGLE II	L.7 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.4 9.000
CHUCK JEAGER'S AFT	L.4 5.000
007 LICENCE TO KILL	L.2 9.000
VIXEN	L.2 2.000
HARRIER MISSION	L.2 2.000
MANHUNTER II S.F.	L. 5 9.000
RED STORM RISING	L. 7 9.000
OMNI PLAY HORSE RAC.	L. 4 9.000

SPACE QUEST III	L.5 9.000
POLICE QUEST II	L. 4 9.000
KING'S QUEST IV	L. 6 9.000
MAN HUNTER	L. 5 9.000
GOLD RUSH!	L. 4 9.000
F16 FALCON AT	L. 8 9.000
BALANCE OF POWER	L. 4 8.000
HOSTAGES	L. 3 7000
FIRST OVER GERMANY	L. 6 9.000
DEMON'S WINTER	L. 5 9.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 4 0.000
KING'S OF THE BEACH	L. 6 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
CURSE OF THE AZURE B.	L. 6 9.000
CRAZY CARS II	L. 3 9.000
HUMAN KILLING M.	L. 2 9.000
TEST DRIVE II-THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II-DATA DISK	L. 2 4. 000
SWORD OF ARAGON	L. 6 9.000
--------UTILITY----------	
LOGISTIX	L.17 0.000
SUPER BASE PERSONAL	L.15 0.000
INSTANT PAGES	L. 4 5.000
KARATO	L. 69 0.000
MINI OFFICE PERSONAL	L. 7 0.000
ABLE ONE	L.9 9.000
DE LUX PC TOOLS	L.120.000
-----NINTENDO----------	
LEGEND OF ZELDA	L.8 9.000
MARIO BROS	L.4 9.000
PUNCH OUT	L.7 9.000
SOCCER	L.6 5.000
RUSH'N ATTACK	L.7 9.000
PRO WRESTLING	L.7 9.000
ICE HOKEY	L.6 5.000
RAD RACER	L.7 9.000
TENNIS	L.6 3.000
CASTLE VANIA	L.7 9.000
IKARI WARRIORS	L.7 9.000
PRO- AM	L.7 9.000
GUN SMOKE	L.7 9.000
GHOST'N GOBLINS	L.7 9.000
TROJAN	L.7 9.000
SLALOM	L.6 5.000
KUNG FU	L.7 9.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI
TUTT IPREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

-----BIBLIOGRAFIE AMIGA-----	
VIRUS	L.4 0.000
AMIGA BASIC	L.6 0.000
AMIGA TRIKS & TIPS	L.4 5.000
VANDENBCUM DEL PD.	L.4 5.000
AMIGA PRIMI PASSI	L.4 0.000
AMIGA TECN.DI PROG.	L.6 2.000
AMIGA ASSEMBLER	L.5 9.000
AMIGA LINGUAGGIO C	L.5 2.000
AMIGA GRAFICA 3 D	L.5 9.000
AMIGA GUIDA UTENTE	L.5 5.000
IL MAN. DI AMIGA	L.3 9.000
AMIGA HANDBOOK	L.4 5.000
L'AMIGA	L.6 0.000
MANUALE DI AMIGADOS	L.6 0.000
--BIBLIOGRAFIA DOS--	
INSIDE OS/2	L.7 0.000
INSIDE PC IBM	L.6 3.000
MANUALE DEL DOS	L.5 5.000
HARD DISK COMPANION	L.6 0.000
LINGUAGGIO ASSEMBLY	L.7 2.000
MS DOS IL GRANDE MAN.	L.6 5.000
MS DOS 2 E 3	L.5 2.000
MS DOS ADVANCED	L.5 9.000
----------LINGUAGGI----------	
TURBO BASIC	L.4 3.000
LINGUAGGIO C	L.3 5.000
PROGRAMMARE IN C	L.3 9.000
C LIBRARY	L.5 2.000
COBOL PER MICROCOMP.	L.3 5.000
ADVANCED TURBO PASCAL	L.4 0.000
PROGRAMMARE IN PASCAL	L.1 9.000
TUR.PASCAL IN GRAFICA	L.2 9.000
50 PROG.IN TURBO PASC.	L.3 9.000
----------GUIDE----------	
.	L.4 5.000
IMPARA 1-2-3..	L.2 1.000
LOTUS 1-2-3	L.2 9.000
IL NUOVO 1-2-3	L.5 0.000
LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PROF.	L.6 2000
USARE 1-2-3	L.6 5.000
DBASE III PLUS	L.4 2.000
DBASE III	L.2 4.000
INTROD. DBASE IV	L.4 5.000
DBASE III GUIDA ITAL.	L.7 0.000
MANUALE DI WORD	L.7 5.000
WORD STAR 5	L.5 5.000
PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO	L.8 2000
QUATTRO GUIDA ALL'USO	L.4 0.000
AUTOCAD GUIDA ITA. USO	L.6 5.000
AUTOCAD PROG. AVANZATA	
-----MICROPROCESSORI--------	L.1 8.000
PROGRAMMAZIONE 68000	L.7 0.000
ASSEMBLER PER 68000	L.5 5.000

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE
OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NUOVA SEDE
IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA
PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

TEL. 011/7730184

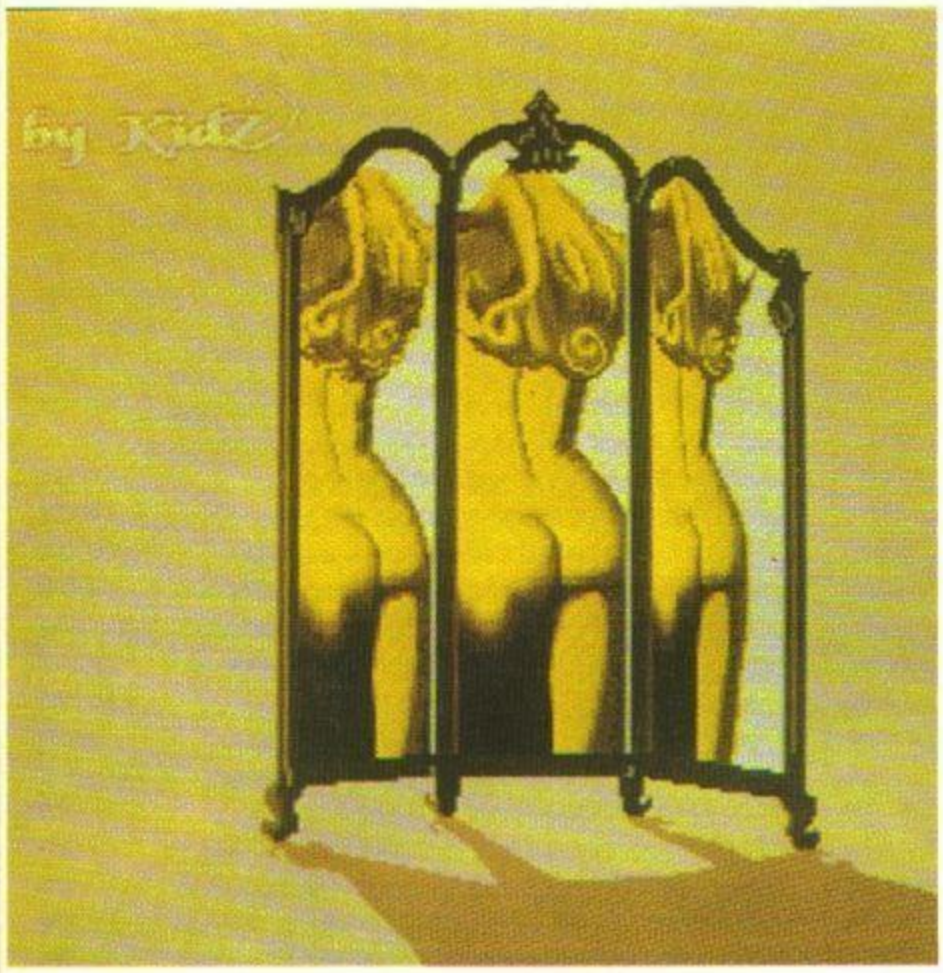
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

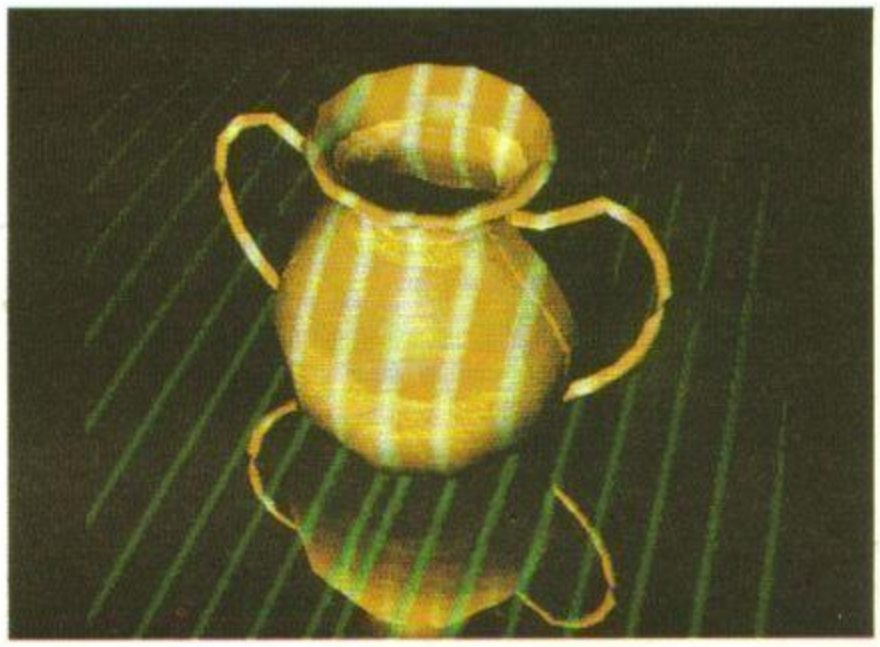
GALLERIA D'ARTE

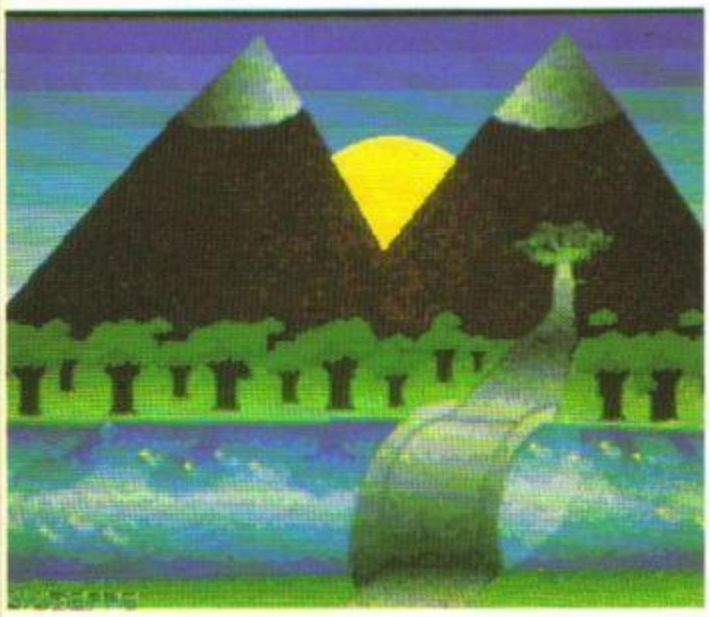
LE IMMAGINI DEI LETTORI DI K

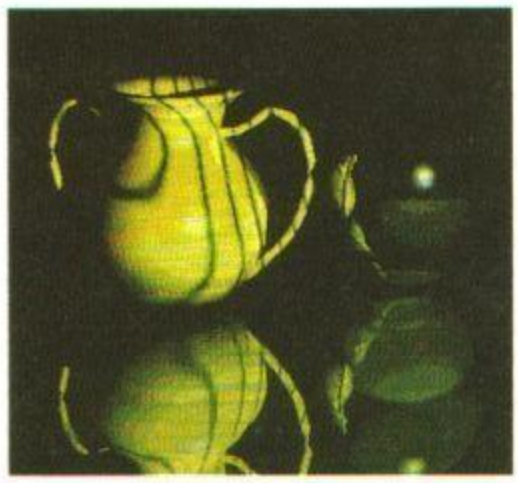
a cura di Vito Ripa



KIDZ è il soprannome che Gabriele Pompeo si è dato e con questo disegno ha proprio centrato il bersaglio. Proprio un buon lavoro: il disegno ha dei colori raffinati e interessante è il soggetto (lo specchio). Dopo i complimenti qualche piccola critica. Il soggetto è posizionato sulla sinistra, considerando la firma come parte dell'immagine che, quindi, risulta leggermente decentrata. Ma entriamo nel dettaglio. Due cose mi hanno colpito: il disegno della specchiera prospetticamente inesatto e il curioso modo di riflettere. Gabriele spiega che ha deformato la figura femminile (centrale) usando il comando "size" del programma De Luxe Paint. Tale comando serve per aumentare o diminuire nei due assi cartesiani le dimensioni del brush. Per poter avere il riflesso corretto anche negli altri due specchi avresti dovuto: o avere un modello al quale riferirti, o usare un programma di modellazione dei solidi (con tutte le complicazioni che potete immaginare).







Queste due splendide anfore sono di Marco Zandonati. Marco conosce bene le sue capacità e interessante è il programma utilizzato. Non si tratta del classico programma di "pittorica" ma di uno di "solid modelling". Siamo proprio su un altro pianeta. Sicuramente avrete già visto immagini di questo tipo, ma probabilmente non avete mai adoperato un programma di modellazione dei solidi. Si tratta del nuovo 3D per Amiga "Turbo Silver", davvero un programma interessante. L'immagine non viene costruita nella pagina ma nello spazio. Non si usa il pennello ma la riga e la squadra; gli oggetti si costruiscono geometricamente; vanno impostate le caratteristiche dell'ambiente, oltre al colore, la luminosità la trasparenza e la densità; bisogna posizionare la nostra fonte luminosa (e può essere più di una). Dopo aver costruito il nostro oggetto utilizzando un editor apposito, occorre dargli le caratteristiche della materia alla quale vogliamo che, come in questo caso le venature, la materia abbia un suo disegno), trasparenza, grado di riflessione, ruvidità, ecc. Anche se queste anfore possono sembrare semplici, vi assicuro che sono il risultato di ore di elaborazione e dimostrano una notevole conoscenza del programma e della mentalità "3D", indispensabile per poterlo utilizzare.

Effettivamente questo paesaggio è molto infantile, ma vista la giovane età dell'autore, Giuseppe Torrisi di 15 anni, ho pensato di includerla nella Galleria. In verità i Torrisi che si cimentano nella computer grafica con l'Amiga sono due: Giuseppe e Francesco. Osservazioni da fare ce ne sarebbero tante, mi limiterò a qualche consiglio per tutti e due. Prima di visualizzare una immagine realistica bisogna imparare ad osservare. La cosa più semplice è mettersi di fronte un qualsiasi oggetto e copiarlo, capirne il volume e il colore. Solo dopo aver ripetuto questa operazione svariate volte con oggetti diversi potrete passare ad osservare e copiare delle immagini (foto, altri disegni, ecc.). Vedrete che dopo un adeguato allenamento i risultati comincerete a vederli. Coraggio.

L'atmosfera è molto drammatica, l'immagine è molto forte. Questa è una delle 15 immagini che Gianluca Armeni ci ha mandato e devo dire che il livello è discreto. Questo disegno è quello che mi ha colpito di più: nonostante l'estrema semplicità del soggetto, riesce a comunicare una grossa emozione. Tutto è giocato sul controluce, la silhoutte dell'albero e delle tre ciminiere; dietro le nuvole violacee prodotte dalle combustioni tutta l'immagine vive della sola corposità delle nuvole. Anche Gianluca usa il De Luxe Paint di Amiga e come vedete con risultati discreti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

LE PAGINE GIALLE RIPRENDONO LA LORO DIMENSIONE ABITUALE CON UNO SPECIALE SULLE COMPILATION, UNA GUIDA PER LA "CATTURA" DELLE POKE E L'ESORDIO DELLA "BORSA DI K", UN MODO SCIENTIFICO PER SEGUIRE L'ANDAMENTO DEL MERCATO. AL MESE PROSSIMO...

LA PULCE NELLA MACCHINA: PARTE 7

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI...

N'Gar Trombobo non è uno sprite normale. Stufo di essere un'astronave da guerra centauriana in uno dei giochi del piccolo Orazio Maniglia, decise di vendicarsi...

I suoi progetti di dominio mondiale cominciarono dall'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto, dove invertii la polarità dell'intera rete fognaria della zona circostante. Il povero Orazio Maniglia era impazzito, ma riuscii a convincere il direttore dell'asilo mentale che solo lui avrebbe potuto salvare il mondo, scrivendo un virus che chiamò IRATA (Intelligenza Ricorsiva Attiva Totalmente Annichilente). N'Gar viene a sapere dell'esistenza di IRATA e si salva, tanto per essere sicuro, su floppy disc. Purtroppo, l'ultimo floppy su cui si salva contiene qualcos'altro...IRATA! Dopo una tremenda lotta N'Gar riesce finalmente a sconfiggere IRATA, ma ora è veramente furioso.

ORA CONTINUATE LA LETTURA...

"Ecco qua piccolo Cirillo, ho un regalo per te." Il sig. Tordo era di ritorno dalle operazioni di pulizia dell'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto e benché i genitori di Cirillo Bravoragazzo non avessero niente in contrario che il nonno del bambino gli portasse un regalo, avrebbero gradito almeno che si pulisse le scarpe prima di camminare sulla loro moquette da 30 mila lire al metro quadro.

"Oh, nonno, gvazie tanto, come sei gentile!" esclamò felice il piccolo Cirillo, "Cos'è?"

"È un floppy disc per il tuo computer. L'ho trovato oggi mentre stavamo pulendo e ho pensato che ti potesse piacere." Il sig. Tordo diede il disco a suo nipote.

"Oh, nonno, è tvoppo, tvoppo bello", disse il piccolo Cirillo, alzandosi dalla sedia per prenderlo. "Così potvò fave pvatica di pvogvammazione dopo che avvò finito i compiti."

La mamma di Cirillo accarezzò i riccioli biondi del suo figliolo. "Questa settimana sta studiando per diventare dottore", disse.

"Sì", disse Cirillo, "studievò medicina all'univevsità e cuvevò tutte le malattie del mondo."

"Oh, è certo una bella cosa da fare" disse il sig. Tordo.

"Ora mettiti bene a posto la sciarpa, Cirillo. Non vorrai mica prendere freddo, vero?" disse la madre di Cirillo.

"No mamma. Siete molto gentili, tu e papà, a lasciarmi andare al negozio di giocattoli."

La mamma di Cirillo si soffiò il naso e poi si asciugò gli occhi. "Oh, sei così un bravo ragazzo", disse, "ora sbrigati, dai."

"Non preoccuparti cara, gli baderò io." disse il padre di Cirillo. "Vieni con me Cirillo, aiuta il papà a far partire la macchina."

"Oh papà, veramente, posso..."

Poco dopo, nel negozio di giocattoli...

"Non dovete fare altro che dire al Bimbomat Deluxe quello che deve fare, tramite un programmino su dischetto da inserire nel drive, ed eseguirà le vostre istruzioni alla lettera!" esclamò la commessa.

"Veramente?", disse il padre di Cirillo, sollevando gli occhiali dal naso per osservare meglio il piccolo robot di metallo e plastica. "E serve proprio per imparare?"

"Oh, certamente", disse la commessa, "insegna ai bambini tutto quello che bisogna sapere sulla programmazione in un vero ambiente situazionale di tipo ludico."

"Oh papà, è mevaviglioso!", esclamò il piccolo Cirillo Bravoragazzo, stringendo forte la mano del padre, "ma sei sicuvo che non è tvoppo cavo?"

"Niente è troppo caro per il mio piccolo Cirillo", disse il padre scompigliando i suoi riccioli biondi. "Può farci vedere come funziona?", disse poi alla commessa.

"Certamente, signore" rispose la commessa. "Vediamo... se riesco a trovare un dischetto...", disse mentre frugava tra gli scaffali dietro il banco.

"Io ne ho uno nella cavtella!", disse Cirillo, tirando fuori il dischetto che gli aveva regalato il sig. Tordo.

"Ah, grazie" disse la commessa. "Ora si inserisce il disco così nella fessura e lo si programma con una breve serie di istruzioni. Ad esempio, poniamo che vogliamo che il Bimbomat canti una canzoncina e cammini su e giù per il bancone, OK?" La commessa schiacciò alcuni tasti sul retro del robot, poi si allontanò un po' per osservare meglio. Dopo un attimo, una vocina tintinnante cominciò a cantare "Baa baa baa Barbara Ann".

"Oh papà, non è bellissimo?" disse Cirillo. "Posso pvovave?" chiese alla commessa.

"Certo!" rispose la commessa.

"Certo!" disse suo padre.

Cirillo allungò la mano. Quando le sue dita arrivarono a cinque centimetri dall'aggeggio, fu colpito da una scarica elettrica di almeno trentamila volt che lo fece saltare per aria di almeno un metro e gli bruciò i riccioli biondi facendoli diventare d'un bruno tostato.

"Divertente, vero?" disse la commessa, benché non fosse sicura che il Bimbomat avesse fatto quello che era stato istruito a fare.

Subito dopo, il braccio del Bimbomat si allungò, le sue dita metalliche si chiusero attorno al collo di Cirillo Bravoragazzo, stringendoglielo in una morsa d'acciaio. Il robot prese a scuotere violentemente il bambino.

"Genuinamente educativo", disse la commessa, con un sorriso sempre più tirato.

Il Bimbomat Deluxe smise di scuotere Cirillo Bravoragazzo e lo lanciò dietro le spalle nel reparto animali domestici. Poi si voltò ed afferrò la commessa per la catenina, mentre dal torso fuoriuscì una sega elettrica circolare.

"Penso che abbiate visto abbastanza...", disse la commessa mentre la catenina veniva tirata con più forza. Cercò di fermare il braccio telescopico che reggeva la sega circolare che si avvicinava pricolosamente alla sua giugulare.

"Forse posso fare qualcosa...", disse il padre di Cirillo Bravoragazzo, cercando di trafficare con un paio di interruttori sul retro del robot. Un paio di aghi di bussola lo colpirono sulla mano e un goniometro affilatissimo gli fece il pelo ad un orecchio. Nello stesso momento la sega circolare si impigliò nella camicetta della commessa. Il padre di Cirillo afferrò le gambe del robot e lo tirò giù dal bancone. Si schiantò sul pavimento di schiena. Disperatamente, N'Gar Trombobo cercò di raddrizzare il Bimbomat, ma il pavimento era troppo scivoloso per poter fare presa. Inoltre, non poteva vedere bene a causa dei brandelli di camicetta che schizzavano attorno alla lama della sega. All'improvviso vide la gamba di un pantalone. Afferrò la stoffa e si tirò su proprio mentre i pantaloni del padre di Cirillo cadevano giù.

"Qualcuno mi può spiegare cosa sta succedendo?", gridò il Caporeparto, che stava trascinando per la collottola un Cirillo Bravoragazzo piuttosto bruciacchiato. La commessa ebbe l'arduo compito di dover spiegare al Caporeparto perché il padre di Cirillo era senza pantaloni e il padre di Cirillo ebbe l'altrettanto arduo compito di dover spiegare a Cirillo cosa avesse fatto alla camicetta della commessa.

Intanto, lo scalmanato Bimbomat Deluxe era scomparso...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA BORSA DI K

DAL MESE PROSSIMO K AVRÀ UNA NUOVA SEZIONE: LA GUIDA DEFINITIVA ALLE RECENSIONI DI GIOCHI IN ITALIA. POTRETE COSI SCOPRIRE - CON UNA SOLA OCCHIATA - QUALI SONO I GIOCHI CHE HANNO ESALTATO I RECENSORI.

Comprare software é ancora qualcosa di molto simile ad una scommessa. Anche se avete esaminato tutte le recensioni, osservato le schermate, spiato oltre la spalla di qualcuno per vedere i demo, non potete essere sicuri al 100% che giocherete ancora avidamente con un programma sei mesi dopo il suo acquisto - e tanto meno sei giorni o sei ore dopo. Con i titoli a prezzo pieno ancora in gran parte sopra le 18.000 lire ed i giochi a 16-bit vicini alle 40.000 lire, comprare videogiochi resta sempre un investimento a rischio. Un investimento in cui non potete essere certi del vostro guadagno.

In redazione speriamo di poter rendere l'investimento in software un po' meno soggetto a trappole e problemi, cercando di fornirvi le informazioni necessarie a fare una scelta ponderata senza spendere un capitale: benvenuti alla Borsa di K.

Questo é il posto dove potrete controllare le prestazioni delle varie case di software ed i loro progressi nel tempo, non in termini finanziari, di perdite e profitti - quelli li lasciamo al *Sole 24 Ore*, grazie - ma basandosi direttamente sulla qualita dei loro ultimi titoli.

Potrete seguire l'andamento delle società e delle loro etichette, contemplare le loro sorti alterne nel difficile mercato del software lungo il corso dell'anno, dal periodo pre e post-natalizio, quando i giochi piovono da ogni dove e da ogni casa di software conosciuta, sino al pigro periodo estivo, quando le vendite e le uscite si riducono ad un rigagnolo.

Seguiremo da vicino i progressi di ogni titolo basandoci sulle recensioni pubblicate in Italia dalle riviste di giochi. Controlleremo il giudizio globale ottenuto da ogni gioco, oltre che i voti ottenuti per la grafica e il sonoro. E una volta compilata questa montagna di dati, li passeremo ad un esperto di statistica.

Ci siamo assicurati la collaborazione di un professionista, esperto nel campo dell'elaborazione dati e della ricerca di mercato, per sviluppare un programmi di statistica che dia un significato comprensibile a questa mole di dati - creando un "valore di listino" basato sulle recensioni esaminate. Verranno tenute in considerazione le prestazioni individuali, che verranno soppesate rispetto al numero di giochi prodotti nel dato periodo.

Le routine utilizzate lasceranno spazio alle tendenze delle varie riviste (ad esempio, una rivista i, cui i giochi ottengono generalmente punteggi più alti della media) e terranno anche conto dei vari sistemi di valutazione utilizzati. Nei nostri progetti, speriamo, in futuro, di poter dare delle valutazioni altrettanto accurate anche per quanto riguarda sonoro e grafica.

Mano a mano che le sorti delle varie ditte cambiano col tempo, sarete in grado di tenere un portfolio dei loro progressi. Poi, quando verrà il momento di comprare i giochi, sarete informati meglio delle vicende relative alla casa di software o all'etichetta in questione, e della quantità di rischio a cui andate incontro.

I QUATTRO LISTINI

La K-Borsa sarà divisa in quattro listini. Ogni listino tratterà di una sezione ben definita del mercato (i listini sono descritti qua sotto) e riporterà i "prezzi" e le quotazioni di mercato.

IL LISTINO DEGLI 8 BIT

Un listino difficile, visto che non si puo mai essere sicuri di quale titolo sarà convertito meglio. Questo é forse il settore di massimo rischio. La conversione ad 8-bit di *Continental Circus* varrà quanto quella per 16-bit? Solo una cosa è certa - questo settore riporterà in vita le vecchie faide tra i possessori di computer ad 8-bit.

IL LISTINO DEI 16-BIT

In questa sezione scoprirete qual'é il gioco a 16-bit più acclamato del mese. Qui potrete vedere quali saranno i titoli per i quali sbaveranno gli utenti di Amiga ed ST. *Interphase* della Mirrorsoft schizzerà in vetta alle classifiche? O forse e *Star Trek V* quello da tenere d'occhio?

IL LISTINO DELLE MACCHINE

In questa sezione i titoli saranno elencati PER FORMATO. Da questo riquadro potrete scoprire quale é il gioco consigliato dai recensori per la vostra macchina. Non solo vi potrà aiutare a scegliere in quale gioco investire, ma vi darà anche la possibilità di scoprire quali tipi di giochi piacciono ai recensori "specializzati" in una o più macchine.

IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Questo é il listino in cui la lotta sarà più serrata! È qui che scoprirete quale software house sta accumulando i trofei rappresentati dalle migliori recensioni. È possibile che una ditta superi in volata tutte le altre grazie ad un unico titolo, oppure ormai le prime posizioni sono stabilmente nelle mani dei giganti dell'industria? Il mercato italiano é dominato dai produttori americani o da quelli inglesi? Mah...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITOLI IN LOTTA...

Qui c'è una lista dei titoli più recenti, ciascuno con la sua bella media, per darvi un'idea di come funzionerà questa rubrica e per aiutarvi a prendere confidenza con la Borsa di K, le cui operazioni di compravendita avranno inizio il prossimo mese. Questa lista è basata sulle recensioni pubblicate recentemente dalle riviste italiane del settore e riporta la media dei voti assegnati dalle riviste prese in esame.

GIOCO	SOFTWARE HOUSE	PUNTEGGIO
CARRIER COMMAND	RAINBIRD	97
F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INTEGRATION	97
BOMBER	ACTIVISION	93
SHADOW OF THE BEAST	PSYGNOSIS	93
XENON II	IMAGEWORKS	93
STUNT CAR	MICROSTYLE	92
VETTE	SPECTRUM HOLOBYTE	91
BARBARIAN II	PALACE	90
F-15 STRIKE EAGLE II	MICROPROSE	90
THE CHAMP	LINEL	90
EYE OF HORUS	LOGOTRON	89
RICK DANGEROUS	FIREBIRD	89
ARCHIPELAGOS	LOGOTRON	88
ROCK'N'ROLL	RAINBOW ARTS	88
THE NEW ZEALAND STORY	OCEAN	88
BATMAN	OCEAN	87
POPULOUS	ELECTRONIC ARTS	86
THUNDERBIRDS	GRANDSLAM	86
STORMLORD	HEWSON	85
STRIDER	US GOLD	85
CASTLE WARRIOR	DELPHINE	83
OMNI-PLAY BASKETBALL	SPORT TIME	83
CHARIOTS OF WRATH	IMPRESSIONS	82
INDIANA THE LAST CRUSADE	LUCASFILM	81
KULT	EXXOS	80
ROBOCOP	OCEAN	80
OIL IMPERIUM	RELINE	79
TANK ATTACK	BLITZ	78
F1 MANAGER	SIMULMONDO	77
GRAND PRIX CIRCUIT	ACCOLADE	77
PAPER BOY	ELITE	77
PHOBIA	IMAGEWORKS	77
ALL POINTS BULLETIN	DOMARK	76
SHUFFLEPUCK CAFE	BRODERBUNDS	70
TOM & JERRY	MAGIC BYTES	70
LICENCE TO KILL	DOMARK	69
BATTLE VALLEY	HEWSON	68
XENOPHOBE	MICROSTYLE	63
SHINOBI	VIRGIN	56
FAST BREAK	ACCOLADE	49
GEMINI WING	VIRGIN	49
RAINBOW WARRIOR	MICRO STYLE	48
HIGH STEEL	SCREEN 7	36

K-PUZZLE

C'è stato un clamoroso furto al museo - dei preziosi gioielli sono stati rubati da una bacheca. Avvertita dall'allarme, la polizia era subito intervenuta ed era riuscita ad arrestare Fred Manolesta, un noto ladro, nella piazza davanti al museo mentre cercava di allontanarsi dalla zona. Addosso al losco figuro non fu trovato alcunché e quindi dovette essere rilasciato. I gioielli sembravano essere svaniti nel nulla.

In realtà, era stato proprio Fred a rubare i gioielli, ma il piano era stato ideato da Al Boss, il "cervello" della banda. Subito dopo il furto, Fred aveva nascosto i gioielli sotto uno dei lastroni di pietra della piazza. Il lastrone era stato scelto in anticipo da Al e indicato con un segno tracciato col gesso. Quando le acque si sarebbero calmate, avrebbero recuperato i gioielli. La polizia, che sospettava dei due, non poteva far niente perché non era riuscita ritrovare la refurtiva.

I giorni passarono e cadde la pioggia. Al si accigliò. "Il segno verrà cancellato!" sbottò. S'accese un'altra sigaretta, versò due generose dosi di bourbon e disse: "Ora devo ricordarmi come ho scelto il lastrone."

Accosto gli scuri e accese la lampadina che faceva da lampadario. La luce della lampadina gettò lunghe ombre sul muro. Al si rivolse a Fred.

"Innanzitutto, ho notato che la piazza era un quadrato perfetto ed era coperta di lastroni bianchi e neri, che formavano una scacchiera - c'erano novantanove file, ciascuna formata da novantanove lastroni. Poi ho numerato idealmente i lastroni nel seguente modo."

Prese un foglio di carta, disegnò una griglia di cinque per cinque quadrati e scrisse un numero in ciascuno dei quadrati.

"Immagina che ci siano soltanto cinque file di cinque lastroni", disse rivolto a Fred. "Ho cominciato dall'angolo in alto a sinistra e ho numerato i quadrati in ordine: uno, due, tre, ecc. Ogni fila va da sinistra a destra. Quando i numeri progressivi diventano di due cifre, ho collocato ciascuna cifra su due successivi lastroni. Ho continuato così fino ad arrivare al lastrone in basso a destra, che ho numerato con la seconda cifra del numero 17. Fatto ciò ho scelto il lastrone sotto il quale nascondere i gioielli. In questa griglia di 5x5 il quadrato scelto sarebbe il terzo da destra della seconda fila." Tracciò una X sul quadrato.

"Perché quello, capo?", chiese Fred, scolandosi il bourbon in un solo sorso.

"Semplice", rispose Mario, con voce rauca, aspirando l'ennesima boccata dalla sigaretta. "È il quadrato che dà come somma il numero più alto se si sommano, alla cifra corrispondente, i numeri degli otto quadrati circostanti. In questo caso: 8+2+3+4+9+1+1+1+7. Nessun altro quadrato della griglia può dare un totale superiore a questo! Ora non ci resta che applicare lo stesso principio alla disposizione di 99x99 lastroni della piazza."

Fred restò sorpreso dalla immaginazione del capo, ma ora sapeva quanto gli bastava. La pistola che era apparsa nella mano di Fred mandò un bagliore sinistro. Risuonò un colpo secco. Fred stette a guardare il corpo senza vita di Al che scivolava a terra, con la sigaretta ancora accesa tra le dita.

"Peccato, amico," mormorò Fred, riponendo il revolver in tasca, "ma non avrai la tua metà di bottino". Chiuse silenziosamente la porta e fu presto inghiottito dall'oscurità della notte.

Solo più tardi Fred s'accorse d'essere incapace a calcolare sotto quale lastrone lui stesso aveva nascosto i gioielli. Siete in grado di arrivare al bottino prima di Fred?

Invece di cercare di risolvere questo indovinello con carta e penna, perché non studiate un listato che vi consenta di risolverlo con l'aiuto del vostro computer?

Inviate le vostre soluzioni a: K-Puzzle, Via Aosta 2, 20155 Milano

La soluzione verrà pubblicata nel numero di marzo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE COMPILATION

Ogni anno, insieme alle nevicate, i presepi e le decorazioni luminose per le strade, c'è qualcosa che ricorda a tutti noi l'approssimarsi del periodo festivo: le compilation!

K ha esaminato per voi la maggior parte di quelle disponibili sul mercato, aiutandovi così ad investire meglio i vostri risparmi natalizi.

THE HOUSE MIX

Gremlin per C64, L15000

I sei giochi di questa compilation rappresentano veramente tutti gli aspetti del mondo dei videogiochi; vediamoli uno per uno...

In *Skate Crazy* dovete guadagnarvi il rispetto dei vostri amici mostrando la vostra abilità di skaters.attraversando dei veri e propri percorsi di guerra urbani.

Come rappresentante dei giochi di piattaforme troviamo *Artura*, una versione "piratata" dei miti di Re Artù popolata di personaggi con nomi quali Morgasa e Merdino (davvero!). La realizzazione non è delle più felici, soprattutto a causa della pessima animazione e dell'infelice scelta di colori.

Techno Cop creò, a suo tempo, un vero e proprio scandalo a causa della sua estrema violenza, che arriva a presentare personaggi ridotti a poltiglie sanguinolente e bambini massacrati senza motivo. Il gioco è diviso in due parti: nella prima guidiamo una super auto lungo una strada in 3D sparando ai veicoli dei cattivi, in stile *Overlander*, mentre nella seconda ci troviamo a piedi, alla ricerca di criminali nascostisi in lugubri edifici in rovina. Forse il migliore della compilation.

Se vi ricordate il vecchio *Dam Busters*, avrete una buona idea di cosa potete trovare in *Night Raider*, il quarto gioco della collezione: a bordo di un bombardiere in missione notturna, dovete affondare nientemeno che la corazzata Bismark! Un buon misto di simulatore e gioco d'azione, reso particolarmente affascinante dal suo interessante scenario.

Motor Massacre è il secondo aspirante al titolo di "Gioco Peggiore della Raccolta", insieme ad *Artura*: ambientato in un mondo post-atomico, il gioco vi mette nei panni di un pilota di auto corazzate che si guadagna da vivere combattendo in tornei di autoscontro. Fra un frontale e l'altro, poi, vi toccherà anche vagare per labirintiche cittadine e all'interno di palazzi popolati da mutanti sanguinari. Se l'idea potrebbe anche essere salvabile, la realizzazione tecnica uccide la giocabilità: decisamente troppo grezzo per chi è abituato agli odierni prodotti.

Dark Fusion, infine, rappresenta l'immancabile sparatutto con ambientazione spaziale. Anche in questo gioco abbiamo delle sezioni di piattaforme, nelle quali guidiamo un astronauta dotato di armi progressive lungo scenari popolati di incubi biomeccanici. Il bello arriva tuttavia nelle sequenze di volo, dotate di una grafica molto dettagliata e di mostri di fine livello decisamente spettacolari. L'unico problema del gioco sta nella sua difficoltà estrema, ma per certi giocatori questo elemento potrebbe costituire un ulteriore elemento di interesse.

The House Mix non è la migliore compilation in circolazione: contiene delle gran belle idee... presentate purtroppo nella loro forma peggiore.

K-VOTO: 480

COIN OP HITS

U.S. Gold, Amstrad, C64

Cinque conversioni da coin op in una sola confezione non si trovano molto spesso...

I pareri su *Out Run* sono ancora oggi discordi: nonostante molti lo considerino una pessima conversione, preso in sé il programma non è poi così malvagio. Come corsa di auto in 3D, tutto sommato, è meglio di *Power Drift*...

Spy Hunter ci mette ancora alla guida di un'auto, ma questa volta si tratta di un veicolo armato di tutto punto e persino in grado di trasformarsi in motoscafo! Con l'accompagnamento di "Peter Gunn Theme", questo pur semplice giochino ha ancora oggi un grande fascino.

Thunder Blade è stato il successo del Natale 1988: in questo programma pilotate un elicottero da guerra attraverso scenari tridimensionali presentati sotto due prospettive diverse, nel tentativo di raggiungere e distruggere il quartier generale dei nemici. Il più bel titolo della compilation, a pari merito con...

...*Bionic Commando*, conversione di un coin op poco conosciuto ma molto divertente. Siete un agente segreto dotato di un braccio estensibile che può essere usato sia come arma che come liana, per penzolare da un ramo all'altro di una foresta colossale o di una fabbrica in cui si costruiscono super robot. Bella grafica, grande giocabilità e, soprattutto (sul C-64) una serie di musiche ancora insuperate.

Road Blasters rappresenta l'immancabile pecora nera: in questa corsa di auto in 3D dobbiamo raccogliere carburante ed armi mentre sfuggiamo a postazioni di artiglieria situate ai bordi della strada e ad auto dotate di lanciamissili. La trama è insulsa e il gioco è monotono: potete tranquillamente evitare di caricarlo senza che ne sentiate la mancanza.

Per una ragione o per l'altra, tutti i giochi presenti nella compilation (tranne *Road Blasters*) generano un certo interesse. La loro realizzazione tecnica è spesso notevole e dovrebbe rappresentare un ottimo acquisto per tutti i fanatici dei coin op.

K-VOTO: 895

WINNERS!

U.S. Gold, Amiga

Solo quattro giochi per questa raccolta, ma che titoli!

L.E.D. Storm non è probabilmente il gioco più originale del mondo, ma è divertente: alla guida di una automobile trasformabile capace di spiccare grandi balzi dobbiamo attraversare 9 diversi livelli popolati di veicoli di tutti i generi. Questi simpaticoni cercano di mandarci fuori strada o eliminarci in modi strani, ma abbiamo dalla nostra una buona serie di bonus e la possibilità di atterrargli in testa, riducendoli a frittate.

Thunder Blade: ne trovate una descrizione all'interno della recensione di *Coin Op Hits*, ed in più dovete considerare che in questo caso abbiamo a che fare con la velocità e la grafica dei 16-bit!

Blasteroids è forse un o dei migliori esempi di come la tecnologia dei 16-bit possa rendere un buon concetto ancora migliore. Vi ricordate di *Asteroids*, mille anni fa? Beh, se aggiungete bonus, armi aggiuntive, alieni, una seconda astronave che si può agganciare alla prima ed una arma segreta, avrete questa perfetta riproduzione del coin op originale.

Impossible Mission II, infine, è stato descritto come "il miglior gioco di piattaforme": impersonate un agente segreto alla ricerca di un codice segreto. Il problema è che per trovarlo dovrete affrontare miriadi di robot assassini e vagare per centinaia di stanze costellate di ascensori, montacarichi e migliaia di oggetti da esaminare. L'unico problema è che probabilmente lo avete già...

Wow! Considerato che il gioco peggiore è *L.E.D. Storm*, che pure è notevole, *Winners!* non può che meritare...

K-VOTO: 955

EPYX ACTION

Epyx, Amstrad, C64

La qualità dei giochi Epyx è famosa e questa compilation le rende giustizia.

The Games: Winter Edition e *California Games* sono i due titoli più particolari della premiatissima serie "Games" della Epyx, quella, per intenderci, dove i giocatori gareggiano in una serie di discipline presentate in maniera realistica, graficamente notevole e spesso umoristica. Ci limitiamo ad un elenco degli sport presenti: Slittino, Pattinaggio Artistico, Pattinaggio di Velocità, Slalom, Discesa Libera, Salto con gli Sci e Biathlon; Skateboard nella Half Pipe, Foot Bag, Surf, Pattinaggio a Rotelle, BMX e Frisbee.

Street Sport Basketball ci presenta una partita a pallacanestro giocata fra i ragazzi dei quartieri americani: ogni giocatore ha diverse abilità e dal momento che si gioca in strada possono capitare strane cose, tipo scivolare su una pozzanghera o tirare il pallone in una finestra.

4X4 Off Road Racing - il titolo più debole della raccolta - presenta una lunga corsa di fuoristrada. Si possono personalizzare le auto negli appositi negozi, ma la cosa migliore è la corsa vera e propria, piena di salti, capriole e duelli con una terribile Jeep nera...

Di *Impossible Mission II*, l'ultimo titolo della compilation, abbiamo parlato in *Winners!* cui vi rimandiamo.

La caratteristica più notevole di questa compilation è senza dubbio la gran qualità dei giochi, unita ad una certa varietà garantita dalle numerose discipline sportive. Imperdibile per tutti i fan dello sport e molto interessante per tutti gli altri.

K-VOTO: 890

THE STAR WARS TRILOGY

Domark, Amiga, C64

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, la Atari pensò bene di produrre tre videogiochi ispirati alla saga di Guerre Stellari...

Star Wars: grafica vettoriale per la riproduzione dell'attacco alla Morte Nera, divisa in battaglie con i T.I.E., attacco al suolo e penetrazione nel canale di sfogo del reattore. Musiche originali e voci digitalizzate contribuiscono a rendere questo titolo un classico della storia dei videogiochi.

Empire Strikes Back: Sempre utilizzando il sistema vettoriale, questa volta ci troviamo su Hoth, il pianeta ghiacciato, base dei ribelli. Il nostro scopo è di fermare l'avanzata degli elefanti meccanici AT-AT verso un reattore, e quando tutto è ormai perduto pilotare il Millennium Falcon attraverso una tempesta di asteroidi e verso una nuova base ribelle. Notevole soprattutto per l'animazione degli AT-AT.

Return of the Jedi è l'unico titolo della raccolta ad utilizzare una grafica "normale", questa volta a scorrimento diagonale. Le missioni in cui è diviso il gioco ci mettono alla guida di una moto volante impegnata in un inseguimento su Endor, del Millennium Falcon in avvicinamento alla Morte Nera 2, di un AT-ST (che non è un compatibile IBM ma un veicolo bipode) ed infine nuovamente del Falcon, lanciato verso il reattore centrale della base dell'impero!

Tre giochi indimenticabili, carichi di atmosfera ed oltretutto convertiti molto, molto bene. Da non perdere!

K-VOTO: 985

100% DYNAMITE

Ocean, C64

Quattro giochi che hanno fatto la storia... nel bene o nel male.

After Burner: Nell'ennesimo coin op a grafica multistrato della Sega si pilotava un jet impegnato in infiniti duelli aerei, godendosi le incredibili sen-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sazioni di una cabina che si inclinava su tutti gli assi. Su home computer, purtroppo, la cabina non c'è ed il risultato è solamente un altro gioco in 3D con aerei, nemmeno troppo bello.

Last Ninja 2: Un'avventura dinamica dalla grafica incredibile, in cui un ninja medioevale si trova trasportato in una metropoli contemporanea nel tentativo di eliminare il suo eterno antagonista, reincarnatosi in un boss della droga. Bella musica, bella grafica, bella trama... bello!

WEC Le Mans: Anche in questo caso ci troviamo di fronte allo stesso problema di *After Burner*. Un gioco di guida in 3D veramente dozzinale.

Double Dragon: Il coin op era innovativo e molto vario. La conversione no. Dell'originale è rimasto solo il titolo e probabilmente si tratta del titolo peggiore della raccolta.

La miccia di questa dinamite deve essersi bagnata, dal momento che l'unico titolo veramente valido è *Last Ninja II*: è facile trovare di meglio.

K-VOTO: 620

RACCOLTA GIOCHI 2

C.T.O., Amiga

Interessante...

Warlock's Quest: Quando si cerca di plagiare un concetto, i risultati difficilmente sono positivi. In questo caso, ad esempio, abbiamo un mago che si aggira in uno scenario simile a quello di *Ghosts 'n' Goblins*, popolato di mostriciattoli simili a quelli del gioco originale... con pessimi risultati. L'impressione è di aver già visto tutto questo migliaia di volte, realizzato in maniera decisamente migliore.

Operation Neptune ci mette nei panni dell'ennesimo agente segreto che, paracadutato in mezzo all'oceano, si trova in un bel pasticcio. Battaglie fra jetbike, sub e sottomarini costituiscono i livelli del gioco, permeato di una certa atmosfera: è piacevole, pur non essendo nulla di speciale.

Passeggeri del Vento: Il pezzo migliore della collezione, tratto dai fumetti del francese Burgeon. Qui dobbiamo guidare un gruppo di personaggi coinvolti in una pericolosa storia di commercio di schiavi, condita da relazioni personali piuttosto strette fra i nostri eroi. Nonostante sia utilizzato il sistema delle scelte multiple, la bella trama, la grafica notevole, le musiche e le animazioni fanno di questo particolarissimo titolo un programma degno di nota.

Warlock's Quest abbassa notevolmente il valore della raccolta, che non è priva di fascino per gli amanti del software "leggero" tipico della produzione francese.

K-VOTO: 630

ACTION

Gremlin, Amiga

La maggior parte dei giochi contenuti in questa raccolta sono gli stessi presenti in *The House Mix* (cui vi rimandiamo), ma in versione 16-bit.

Artura rimane una banalità completa in ogni versione, ma va riconosciuto che se non altro su Amiga la grafica è comprensibile.

Deflektor: Uno dei puzzle game più interessanti degli ultimi tempi. Bisogna ruotare una serie di specchi in modo da dirigere un raggio laser su determinati bersagli.

3D Galax non è altro che una versione in soggettiva del classicissimo *Galaxian*, dove possiamo osservare l'attacco degli alieni dall'interno della nostra astronave.

Cybernoid è il gioco ideale per gli amanti degli shoot 'em up "esagerati"; dobbiamo dirigere una navicella all'interno di un labirintico complesso di caverne, eliminando tonnellate di alieni, accompagnati da un'ottima musica.

Motor Massacre: rispetto alla versione ad 8-bit qui la grafica migliora notevolmente, insieme alla velocità d'esecuzione, ma il concetto insulso non si può nascondere neanche con le decine di suoni campionati utilizzate.

Night Raider: Se era bello su C64, figuratevi su Amiga...

Action è una compilation decisamente varia, che sarebbe adatta ad ogni giocatore se solo la realizzazione fosse un po' più curata. Così com'è, non possiamo che consigliarvi di farci un pensierino...

K-VOTO: 630

TRIAD VOL. 2

Mirrorsoft, Amiga

Il secondo volume di quella che è stata la prima compilation per 16-bit si mostra estremamente interessante...

Menace: Universalmente acclamato per la sua grafica spettacolare, questo shoot 'em up a scorrimento orizzontale può non essere originalissimo, ma rimane estremamente giocabile.

Tetris: Le definizioni che sono state appioppate a questo gioco si sprecano, ma una cosa è certa... se questo puzzle game sovietico è stato il più grande successo del 1988 ci dev'essere una ragione!

Baal: Avrebbe dovuto bissare il successo di *Obliterator*, ma i risultati sono stati inferiori al previsto. Un Guerriero del Tempo attraversa 250 e passa schermi di piattaforme a caccia di un demone babilonese.Bella grafica e schema di gioco noioso.

Che vi piacciano la grafica, i giochi di logica o quelli "blastosi", *Triad V.2* fa per voi: una scelta molto accurata di titoli che valgono pienamente i soldi del prezzo.

K-VOTO: 640

THE STORY SO FAR VOL.1

Elite, ST, Amiga

Tre successi ed un inedito... niente male!

Beyond The Ice Palace: Un bellissimo quasi-clone di *Ghosts 'n' Goblins* La musica esaltante e la difficoltà notevole sono ulteriori elementi di interesse.

Ikari Warriors: Il nonno degli shoot 'em up verticali a due giocatori. Due soldati vanno a cercare un pezzo grosso delle U.S. Army, massacrando innumerevoli nemici con granate, mitragliatori e carri armati!

Buggy Boy: Forse la migliore conversione automobilistica di tutte, *BB* vede una dune buggy impegnata in gare ai limiti della resistenza umana.

Battleships: La buona notizia è che questo gioco è disponibile solamente in compilation. La cattiva è che non è altro che la battaglia navale, così come si gioca sui banchi di scuola.

Eccettuato *Battleships*, tutti i giochi della raccolta sono dei classici avvincenti e ben realizzati. Notevole.

K-VOTO: 835

THRILL TIME

Elite

Si tratta di una serie di compilation apparentemente identiche (per via della confezione), ma in realtà piuttosto varie.

Gold è il "sottotitolo" delle versioni per Commodore 64/128: in *Gold 1*, ad esempio...

Paperboy: Gran bella conversione del coin op della Atari in cui a bordo di una BMX, consegnamo i giornali del mattino a domicilio. Il gioco comincia di lunedì e bisogna raggiungere il week end tutti di un pezzo, sfuggendo ad innumerevoli incidenti.

Ghosts 'n' Goblins: Il classico dei classici! Una delle conversioni da coin op più giocate della storia (dopo *Space Invaders*), e fatta molto bene! Un cavaliere va alla ricerca dell'immancabile principessa, tenuta prigioniera da Satana in persona.

Bombjack: Un'altra gran bella conversione. Questa volta siamo un super eroe che deve svolazzare per lo schermo nel tentativo di raccogliere delle bombe.

Batty: Una versione di *Arkanoid* per due giocatori contemporaneamente.

Turbo Esprit: Poteva mancare una pecora nera? Se sullo Spectrum questo programma era eccezionale, su 64 è qualcosa di piuttosto repellente. Alla guida di una Lotus Esprit bisogna inseguire dei trafficanti di droga... ma purtroppo il risultato è quasi ingiocabile.

È difficile trovare di meglio...

K-VOTO: 915

GOLD 2, d'altra parte, è tutto un altro paio di maniche...

Battleships: Ne abbiamo parlato nella recensione di *The Story So Far*.

Saboteur: Il papà dei giochi con ninja, ed uno dei migliori del genere. Bisogna infiltrarsi in una base segreta e disinnescare un missile. Bellissimo, ma simile ad un gioco Spectrum, monocromaticissimo.

Scooby Doo: Un gioco di piattaforme quasi monocromatico e parecchio monotono, in cui guidiamo il cagnone all'interno di un maniero infestato da spettri.

Airwolf: è probabilmente uno dei peggiori videogiochi di pilotaggio che la storia ricordi. Bisogna guidare un elicottero a reazione dentro a delle caverne strettissime!

Frank Bruno's Boxing: Conversione apocrifa di *Punch Out* della Nintendo, dove affrontiamo sul ring degli avversari da cartone animato. Simpatico, anche se non proprio giocabilissimo.

Una pessima selezione di titoli, che non può che meritarsi...

K-VOTO: 440

PLATINUM 1

è un'altra Thrill Time compatibile con il C64/128, e contiene...

Buggy Boy: Vedi *The Story So Far Vol. 1*

Space Harrier: Un guerriero spaziale schizza per lo schermo in 3D imbracciando un laser esagerato, distruggendo alieni di ogni forma e dimensione.

Live & Let Die: Basato sul vecchio film di James Bond, è una corsa di motoscafi armati di mitragliatrici e lanciamissili. Tragicamente simile a *Buggy Boy*, ma con una musica notevole e -soprattutto- le armi!

Overlander: Una corsa in auto particolarmente distruttiva. Molto simile a *Road Blasters* ed altrettanto insulso.

Dragon's Lair: Una strana conversione del coin op. Grazie ad otto livelli completamente diversi l'uno dall'altro e ad una grafica simpatica (ma NON come quella dell'originale,), questo programma dovrebbe catturarvi per un bel po'.

Thundercats: Tratto dalla serie a cartoni animati, questo gioco a scrolling orizzontale vi chiede di ritrovare il team Thundercats, tenuto prigioniero dalle orde di mostri di Mumm-Ra. Ci sono molti duelli di spade e piattaforme, forse un po' troppo veloci per renderlo perfetto.

Beyond The Ice Palace: Vedi *The Story So Far Vol.1*

Great Gurianos: Disponibile solo in compilation, è la conversione di un coin op quasi sconosciuto in cui il protagonista è un gladiatore impegnato in una serie di duelli con la spada.

Hopping Mad: Conosciuto anche come *Cataball*, qui bisogna guidare una comitiva di palloni rimbalzanti in una serie di scenari coloratissimi cercando di non farli esplodere sugli ostacoli incontrati. Simpatico e con una musica buffissima.

Ikari Warriors: Vedi *The Story So Far Vol. 1*

La maggior parte dei titoli è di alta qualità, mentre gli altri sono per lo meno molto divertenti. Consigliabile.

K-VOTO: 893

PLATINUM 2

versione Amiga contiene giochi già citati come: *Thundercats, Ikari Warriors, Buggy Boy, Beyond The Ice Palace, Live & Let Die, Space Harrier, Bombjack, Battleships*.

K-VOTO: 860

MEGA MIX

Ocean, C-64/128

Quattro giochi piuttosto recenti per questa aggiunta dell'ultimo momento:

Operation Wolf: La conversione più venduta del 1988. Non potete non conoscerla.

The Real Ghostbusters: Da un coin op sconosciuto, uno shoot 'em up brutto da vedere ma bellissimo da giocare.

Barbarian II: Nei panni di un barbaro o di sua sorella, dovete cercare oggetti e massacrare strani mostri.

Dragon Ninja: Un'altra conversione ad alta definizione. Questa è di un "picchiaduro" metropolitano.

Una delle migliori fra le compilation esaminate.

K-VOTO: 892

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA POKE, QUESTA SCONOSCIUTA

Una POKE, un minilistato oppure una semplice cartuccia sono sufficienti per sconvolgere (quasi) qualsiasi videogioco ed uscirne vittoriosi con record impossibili. Alessandro Diano vi spiega come e perché.

Penso che nella carriera di qualsiasi videogiocatore (categoria Home...) vi siano stati degli intoppi dovuti ad un gioco particolarmente ostico, per il quale il numero delle blasfemità proferite durante lo stesso aveva di gran lunga superato la media-tipo richiesta per la conquista del record.

Solitamente ad una tale situazione si reagisce secondo una delle due tipologie predominanti: la tipologia "La volpe e l'uva" ("Tanto il gioco è scarso...") o la tipologia "de legno", i cui adepti - eccomi! - fanno di ogni gioco la classica "questione di principio", patetica scusa dietro la quale (tentare di) celare la propria cocciutaggine nei confronti della risoluzione del gioco. Questo secondo gruppo, a sua volta, può essere diviso in "Onesti" e "Pigri", a seconda del metodo risolutivo scelto per proseguire nelle successive partite: ad onorare la nobiltà della prima categoria può essere citato l'uomo simbolo che ne ha quasi fatto una ragione di vita: l'indefinibile (mitico?) "IUR" noto all'Italica penisola per le sue gesta sui coin-op ed un po' meno su quelli "gratuiti" da casa per i quali, però, penso possa garantire l'intera redazione, oltre a chi scrive.

La filosofia seguita è quella del "non esiste che azzero il contapunti solo per duemilasettecentotrentacinque volte", la quale porta l'individuo a delle "session" incredibili (spesso notturne per i più malati...) dalle quali si esce con un'istantanea dello score raggiunto oppure con un certificato per ricovero da esaurimento nervoso (per la cronaca IUR gode di ottima salute ed è uno dei migliori clienti Polaroid: il suo non è un appartamento ma un album in 3D..., n.d.a.).

Passando al gruppo "Pigri" si può constatare, oltre alla mia insignificante militanza nelle sue file, un prolificare delle attività della categoria, la cui crema risolutiva viene mensilmente presentata nelle pagine di TNT.

Un tempo, infatti, erano state fiduciosamente lanciate delle competizioni sui giochi Home ma, in seguito ai primi arrivi di records assurdi (200.000 punti a *Pitfall II* i cui tesori ammontano a 199.000 in **totale!**), nacque un leggerissimo sospetto sulla veridicità stessa dei record. Quasi contemporaneamente iniziarono ad arrivare una miriade di suggerimenti per diversi giochi che consentivano condizioni di gioco altrimenti impossibili: 255 vite (se non infinite!), bombe inesauribili, missili eterni e similari diavolerie con le quali anche i più scarsi - presente! - potevano prendersi effimere rivincite sui mostri "Home Sapiens" per i quali i videogiochi da casa rappresentavano poco più di banali formalità.

Ed ecco, col degenerare della situazione, ulteriori ampliamenti degli spazi "disonesti" dedicati agli irriducibili sconfitti, sino all'avvento delle prime rubriche dedicate tra le quali, appunto, la miscellanea di Kappa nella quale siamo talmente matti da **premiare**, addirittura, i migliori "pigri" in circolazione che rendono partecipe il prossimo delle loro scoperte. Concorsi a parte, è però interessante notare come molti seguaci del nostro gruppo ignorino tuttora le modalità grazie alle quali si passa dal provare il gioco per la prima volta, al ritrovarsi con l'apposita POKE che dona la vita eterna (amen!). Pur riconoscendo una non universalità del sistema, non tutti sanno che il modus operandi parte da basi comuni e si sviluppa secondo una logica propria di **tutti** i videogiochi, per i quali, però, i problemi e le difficoltà sono, ovviamente, estremamente differenti.

LA LOGICA DEL PROGRAMMA

Difficilmente si può trovare una definizione migliore di computer di "cretino velocissimo" (tratta testualmente da una lezione di informatica ad opera di un Dott. Ing. tra i più stimati...), in quanto il suo essere macchina gli impedisce di prendere una qualsiasi iniziativa anche se ad un essere umano può sembrare logica ed evidente. Se, da un lato, ciò rassicura sul fatto che non verranno commessi altri errori oltre a quelli dovuti al programmatore e/o utente, come controparte si è obbligati a descrivere tutte le operazioni che deve svolgere con meticolosa precisione per evitare che vengano eseguite istruzioni non volute, delle quali (nota bene!) il computer **non** si può assolutamente accorgere se non espressamente istruito a farlo e di solito, ovviamente, non lo è.

Ecco quindi che se si riesce ad alterare un programma (cioè un videogioco), il risultato che si ottiene può essere addirittura opposto a quello che il programmatore aveva previsto creando il programma stesso; se il contatto della mia astronave con il missile nemico provoca il diminuire delle mie vite è **solamente** perché c'è una o più istruzioni che provvedono al decremento della voce "lives" nella memoria del computer: basterebbe renderle inoperative...

Il numero delle vite, infatti, è contenuto al 99% in una locazione di memoria che viene controllata dopo ogni decremento (= perdita di una vita). Se risulta azzerata oppure "negativa" secondo la notazione in complemento a due, allora significa che il giocatore ha esaurito tutte le vite a disposizione e quindi gli si deve mostrare a video la beffarda scritta "Game Over".

I più avranno certamente intuito (perlomeno in teoria) come si può, quindi, "convincere" la macchina (velocissima ma pur sempre stupida!) che le vite non sono ancora terminate anche se è la duecentocinquantacinquesima volta che controlla la cosa; il punto ora rimane quello di dove mettere le mani.

IL PUNTO D'INTERVENTO

La sequenza che porta al decremento di vite in **qualsiasi** videogioco è la seguente (importante: tenendo presente che ogni punto viene eseguito **solamente** se il precedente è stato rilevato con esito positivo):

1.- Rilevazione della collisione tra sprite
2.- Controllo degli sprite collidenti
3.- Decremento del numero delle vite
4.- Fine del gioco se le vite rimaste sono esaurite

In alcuni vi è anche un punto 2-bis posto tra il 2 ed il 3 che prevede il decremento di una barra energetica, esaurita la quale si proseguirà con i punti 3 e 4 (comunque, ai fini del discorso questo ed altri casi sono alquanto ininfluenti). Se quattro sono i controlli principali eseguiti dal computer, altrettanti saranno i punti nei quali poter inserire il nostro "wedge" per poter ottenere il losco scopo prefissoci.

Un esempio di cuneo inserito nel primo punto è ben rappresentato da quelle cartucce in voga tempo fa, denominate Sprite Killer, che eliminano alla fonte la rilevazione delle collisioni, impedendo di fatto l'esecuzione dei punti dal due in poi, con conseguente immortalità acquisita.

Può, però, anche essere ammessa la rilevazione delle collisioni inserendo le istruzioni "intruse" prima del secondo punto: falsando la "maschera" di rilevazione delle collisioni si può far credere al calcolatore che i due sprite collidenti sono due sprite generici, anziché quello della nostra astronave con il proiettile nemico. Quest'inserimento non è proprio semplicissimo, anche a causa delle differenti modalità con le quali il programmatore può decidere l'assegnazione dei vari sprite e, pertanto, è molto più rapido falsare il terzo punto ove, infatti, non a caso agisce la quasi totalità delle POKE e dei listati presenti in TNT. Si tratta, in sostanza, di cercare in memoria tutte quelle istruzioni (generalmente sono un paio) che provvedono al decremento delle vite, una volta accertati i punti uno e due della "sequenza di morte" precedentemente indicata. Di solito l'operazione viene svolta da un'apposita istruzione di linguaggio macchina (DEC = Decrementa) che esegue l'equivalente basic di "A=A-1" dove "A" è la locazione di memoria ove sono conservate le vite rimanenti.

L'ultima possibilità sta proprio nell'istruzione che, nella maggioranza dei casi, segue a pochi (se non zero!) byte di distanza quella del decremento delle vite: è un'istruzione di salto (tipo il GOTO del basic) da eseguirsi se il contenuto della locazione appena decrementata risulta essere zero oppure negativo; basta impedire il salto in questione (punto 4) per sfruttare l'ultima occasione di rendere eterno il videogioco ed è fatta.

QUALCHE PROBLEMA

Il discorso è stato sin qui semplice e lineare in quanto pura teoria. La relativa pratica non è poi troppo differente e/o particolarmente difficoltosa ma, purtroppo, tenderebbe a selezionare l'utenza che conosce l'Assembly da quella che non ne sa neppure la differenza dal linguaggio macchina oppure dall'Assembler e, pertanto, la messa in opera di quanto appreso verrà trattata nei punti essenziali della parte puramente "tecnica" per consentire a chiunque di comprendere l'inconsciamente ovvio "perché" di una POKE.

Un'utilissima considerazione per iniziare riguarda i quattro punti indicati in precedenza, i quali non costituiscono l'inizio delle ricerche ma solamente la teoria di quanto si andrà ora a cercare in memoria: prima di "intrufolarsi" nel programma, generalmente, non si sa quali istruzioni di quale punto si andranno a scoprire per prime, anche se l'obiettivo di partenza è spesso la scoperta dell'importantissima locazione che contiene le vite (punto 3).

Gli strumenti necessari sono, come minimo, un disassemblatore Assembly con il quale spulciare in memoria e, per il solo C64, una di quelle diaboliche cartuc-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ce di "Freeze" (tipo l'Action Replay MK5), che consentono di congelare qualsivoglia programma per poi esplorarne i più reconditi meandri in tutta tranquillità. Acquisito il "bisturi" adatto si può cercare in memoria, per esempio, tutte le letture del registro degli sprite posto nella locazione 53278 (esadecimale $D01E) in un C64. Sapendo che il relativo microprocessore codifica un indirizzo "a rovescio" ($D01E diventa 1E D0), una prima operazione puo essere quella di cercare per tutta la memoria DOVE compare il byte 1E (numero esadecimale!) seguito dal byte D0. Ottenuta la risposta dal monitor, si avrà ora una serie di indirizzi dai quali iniziare a disassemblare per vedere cosa fa il programma dopo aver rilevato una collisione tra sprite.

Una volta individuata l'istruzione di lettura delle collisioni sprite, dal cui valore dipende l'eventuale decremento delle vite, la si può sostituire con un istruzione di lettura del valore zero che, quindi, verrà adoperato dal computer come se fosse il valore letto dal registro sprite: zero = nessuno degli sprite sta collidendo.... Questa è, infatti, la banalissima operazione svolta da TUTTI gli sprite killer (in cartuccia e non) esistenti in commercio: le istruzioni di lettura dei registri $D01E (collisioni sprite/sprite) e $D01F (collisioni sprite/sfondo), per il C64, vengono sostituite da letture di valori assoluti nulli che renderanno sempre negativi i controlli del già visto punto 1 con conseguente mancanza di esecuzione dei successivi punti: il computer, infatti, essendo una "tredda" macchina non si stupisce che nessuno sprite abbia urtato qualcosa anche se è già un paio d'ore che va avanti la partita...

"LIVES-LOCATION"

La scoperta più interessante che si possa fare, però, è senz'altro quella della locazione delle vite o L.V.: un modo semi-rapido per la sua individuazione comincia, solitamente, dalla ricerca in memoria dell'istruzione che stabilisce il numero iniziale di vite.

Sapendo che una delle prime operazioni svolte da un programma, è quella del settaggio dei colori di bordo e schermo, cercando in memoria tutte le scritture nei suddetti registri si avrà una serie di indirizzi di memoria dai quali iniziare a disassemblare fino ad incontrare una scrittura del numero d'inizio delle vite: esempio per il solito C64: le locazioni bordo/sfondo sono poste a 53280 (esadecimale $D020) e 53281 (esa $D021), per cui la sequenza di byte da cercare sarà 20 D0 (cioè $D020 a rovescio) oppure 21 D0 (cioè $D021). Rintracciati gli indirizzi in questione, e sapendo che il videogioco inizia con (esempio) cinque vite, si potrà cercare da qualche parte un'istruzione di scrittura del valore 5 (ma anche 4 nel caso il programma usi il complemento a due).

Quel "da qualche parte" dovrebbe essere la preziosa L.V., sulla quale si potrà agire come meglio si crede: il valore 5 dell'esempio potrà essere sostituito da un bel 255 (di più un byte ad otto bit non può, purtroppo, contenere!) ed ecco trovata la POKE che dona (ormai, spero, non più magicamente) le mitiche 255 vite.

I più raffinati, però, tendono a frugare ulteriormente l'intera memoria alla ricerca di tutte le scritture e/o decrementi della L.V. per scovare dove le vite subiscono perdite e, quindi, provvedere al caso; esempio L.V. trovata a $1234; ricerca in memoria dei valori 34 12 per scoprire in quali indirizzi di memoria si trova un'istruzione di decremento (la già vista DEC) oppure di sottrazione (tipo SBC) e sostituzione della DEC o SBC con un'istruzione "innoffensiva" che, ad esempio, legga anziché scrivere nella stessa L.V.

In verità vi è un altro modo per scoprire in modo più sicuro la famigerata L.V., ma è proprio di chi ha una stampante e parecchia pazienza vista la mole di valori che dovranno essere controllati; si tratta di osservare il numero di vite attuale durante una partita (in svolgimento!) e, quindi, ricercare (dopo un Freeze od un reset) tutte le locazioni nelle quali compare lo stesso valore (diminuito di uno nel caso del complemento a due!) che andranno stampate tutte (leggermente matti...) oppure annotate a mano (completamente pazzi!).

La stessa operazione andrà effettuata dopo aver perso una vita e, così, si potrà controllare quale, tra tutte le locazioni stampate, risulta essere presente in entrambe le tabelle: la L.V è lei... Probabilmente vi potranno essere più di una aspirante L.V. e, per risolvere l'ambiguità, si dovrà perdere un'altra vita e riprovare con il nuovo numero di vite: se tra le candidate L.V. ne rimane solo una il problema sarà finalmente risolto, in caso contrario repetita juvant.

UN AIUTO

Come si sarà, probabilmente, osservato, tutte le operazioni sin qui elencate sono abbastanza ripetitive (scarso sinonimo di "noiose") e, in quanto tali, sarebbero ben eseguibili da un'entità in grado di svolgere la stessa operazione, anche per moltissime volte, mantenendo sempre nulle le possibilità d'errore: l'unico candidato degno di tale nomina è proprio il computer.

Qualche signore inglese deve, infatti, aver già pensato alla faccenda e, realizzando quanto sopra, ha sfornato una delle più micidiali diavolerie di aiuto per tutti i videogiocatori mondiali: una cartuccia (per il solo C64) in grado di trovare automaticamente le POKE dei vari giochi.

La meraviglia è la già citata *Action Replay MK5* (distribuita in tutta Italia da Flopperia - V. Monte Nero, 31 - 20135 Milano) che tra una marea di altre opzioni, mette a disposizione un efficace programmino che effettua quanto sopra in maniera del tutto indipendente dall'operatore, comunicando a video le eventuali POKE trovate.

Diversi, probabilmente, ne avranno sentito parlare in quanto, sino ad ora, sembra essere l'unico prodotto del genere in circolazione; sostanzialmente rappresenta un'evoluzione delle cartucce di *Sprite Killer* (che agivano sul citato punto 1), ed operano sul più comodo punto 3 della sequenza accennata in precedenza. Il loro funzionamento, comunque, si basa sul ben preciso assioma che le istruzioni che provocano il decremento vite siano esclusivamente delle DEC e che il numero delle vite nella L.V. sia conservato come valore "puro" e non, ad esempio, come codice ASCII.

Ciò significa che se il programma usa le SBC o strani complementi a due (tipo aggiungere 255 alla L.V. et simili) il Pokefinder non funzionerà, così come se le vite verranno codificate in maniera non standard; il difetto, comunque, non è più grave di tanto, dal momento che circa 8 videogiochi su 10 impiegano il sistema standard e, pertanto, vengono sistematicamente "scardinati" dal Pokefinder.

Le potenzialità, indubbiamente, sono notevoli e non è escluso che parecchi dei futuri ospiti di TNT si serviranno della comodità di cotanta diavoleria, anziché perdere diottrie negli immensi meandri della memoria dei videogiochi. *(continua...)*

LA SECONDA PUNTATA E IL LISTATO SARANNO PUBBLICATI IL MESE PROSSIMO

DIZIONARIO SEMITECNICO

ESA - Contrazione per "esadecimale", sistema di numerazione in base 16 impiegato negli assemblatori di linguaggio macchina, in cui le sedici cifre impiegate sono le classiche dieci arabe (dallo zero al nove) più le prime sei lettere dell alfabeto (A/F).

MASCHERA - In linguaggio macchina si può avere la necessità di verificare se alcuni bit in memoria siano a zero oppure ad uno; la "Maschera" è quel valore che permette questa rilevazione con una semplice istruzione Assembly di AND oppure di OR.

MONITOR ASSEMBLY / ASSEMBLER - Si tratta di due programmi (il secondo molto più potente del primo) che consentono la programmazione in linguaggio Assembly come, ad esempio, il lin guaggio basic è un programma che permette di programmare, appunto, in basic.

NOTAZIONE IN COMPLEMENTO A DUE - Metodo di rappresentazione dei numeri negativi in linguaggio macchina secondo cui un numero negativo è rappresentato dal complementare al numero dei valori contenibili in un byte; esempio in un otto bit il valore massimo contenibile è 255 che equivale a -1, 254 = -2, 253 = -3, 252 = -4 etc.

SPRITE - Per sprite (il cui significato in inglese è "folletto") si intendono tutte le immagini grafiche che solitamente si vedono in movimento in un arcade. Eroi, alieni, proiettili, esplosioni sono tutti sprite.

WEDGE - In Inglese significa "cuneo" e rappresenta una o più istruzioni (generalmente assembly) "forzate" in un programma che, originariamente, non le prevedeva; un esempio basic del concetto può essere l'istruzione STOP.

I VARI DECREMENTI

Rimanendo nella teoria della ricerca delle POKE, forse quanto esposto potrà sembrare fin troppo banale e, infatti, la pratica introduce tutta una serie di variegate problematiche in funzione dell'estrema libertà con la quale il programmatore può gestire il numero di vite in memoria.

Penso sia noto che un byte può contenere un numero tra zero e 255 (256 valori in tutto) per un microprocessore ad otto bit, oppure sino a 65535 per un sedici bit.

Orbene, prendendo il primo a titolo d'esempio, se si aggiunge il valore 1 ad un byte contenente 255, il byte in questione andrà a zero in quanto i 256 numeri contenibili vanno da 0 (valore minimo) a 255 (valore massimo) e NON possono essere incrementati per una questione fisica, di capacità hardware del singolo byte. Ecco perché, aggiungendo 255 ad una qualsiasi locazione di memoria, di fatto la si decrementa di uno in quanto, secondo la notazione in complemento a due, 255 equivale proprio a -1.

Tutta la noiosa esposizione di cui sopra per dire che il modo nel quale un programmatore può operare un decremento in memoria non necessariamente è "standard"; qualcuno usa anche leggere la locazione delle vite, sottrarre uno al valore con l'istruzione Assembly di SBC (Subtract) e, quindi, ridepositarlo nella locazione originaria.

Come si nota, quindi, la vita del "trovapoke" non è molto semplice a causa della selva di byte sempre più intricata nella quale i programmatori nascondono per bene le istruzioni "che contano", per renderne, perlomeno, più difficoltosa l'individuazione. Comunque, chi la dura

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDITA

VENDO C64 con Tastiera (tipo nuovo), Drive, Registratore, vari giochi su disco e su cassetta, Porta Dischetti, 11 dischetti vuoti (già formattati). Cartuccia duplicatrice, tutto a L450000. Scrivere a:
■ **Luca Aimone via Castellazzo, 23 - 13056 Occhieppo Sup. (Vc)**

VENDO C64 + registratore + drive C + tastino reset + joystick + paddles. Il tutto a L450000.
■ **Mauro Pepe via Turati, 2/4 - 20047 Brugherio (Mi)**
☎ **039/882357 ore serali**

VENDO i seguenti giochi originali. Per Amiga: Millenium 2.2 a L15000, Joan of Arc a L10000, C64 Emulator II a L30000 e per C64 (disco) Street Sports BasketBall a L10000. Max serietà.
■ **Davide ☎ 051/3318031**

VENDO Amiga 500 nuovissimo mai usato con kick start 1.3 e con imballo originale. Cerco amici per scambio di novità nella mia provincia e in tutta Italia. Vendo i seguenti programmi originali: Flying Shark, Photon Paint in italiano, Toto Amiga, 1942 Battle Hawk, Superbase Professional e Logistix in italiano con manuale. Scrivete o telefonate (rispondo a tutti).
■ **Valentino Carollo via Rossi, 20 - 21020 Barasso (Va)**
☎ **0332/747492**

VENDO giochi per Mattel Intellivision mai apparsi in Italia, eccezionalmente su cassetta, basta collegare un normale registratore o uno strano tostapane alla presa cuffia del televisore; alcuni titoli: Carrà & Iapino Story, Love simulator, Chi ha cuccato la Cuccarini, Commando 18, Car Baloon, Rockwatch, De Mita vs Natta (Box 5D), Interalé, Milanpuré, The Great King Kong Sister and Super Ratt Brother, Dragon's lair LXXIV, Panda racer, Summer Games 1-2-3-4-5-6-7-8, Bombo Jack 3 e molti altri. Pregasi telefonare a me e non allo Zio Pino, altrimenti invece di comprare giochi potreste ricevere due dita negli occhi, il che non mi farebbe molto piacere.
■ **Strombetta Stromboli via Trombone, 2222 - 98765431 Stromboletta (Stromboli)**
☎**.: vedi pagine gialle alla voce giochi intelligenti per bambini deficienti**

VENDO Amiga 500 1.3, nuovissimo, con imballi originali, mai usati, ancora in garanzia ad un prezzo da concordare. VENDO inoltre 69 dischi vergini da 51/4 a L40000, nuovissimi, mai usati.
■ **Valentino Carollo via F. Rossi, 20 - 21020 Barasso (Va)**
☎ **0332/747492**

VENDO stampante Atari SMM804, un anno scarso di vita, ottime condizioni e ottime prestazioni, a sole L250000. Cerco inoltre utenti Atari St nella zona di Vicenza e provincia per scambio informazioni e programmi. Sono interessatissimo a giochi di ruolo, arcade, adventure o giochi "intelligenti" in genere. Possibile la fondazione di un club. Viene garantita serietà e disponibilità a tutti coloro che mi contatteranno.
■ **Luigi Pantisano via Ciliegi, 3 - 36030 S. Tomio di Malo (Vi)**
☎ **0445/605565**

VENDO Atari 520 STFM, memoria 512KB, drive esterno 500KB, mouse, modulatore TV, tutto L450000. Regalo Millenium 2.2. originale (valore L50000).
■ **Marco Chini via Bonicalza, 65 - 21012 Cassano M. (Va)**
☎ **0331/204045 ore pasti**

VENDO causa passaggio a sistema superiore drive 1541, C64, programmi a L890000 con manuali, riviste, registratore in regalo. Per vendita parziale o informazione: ☎ **0144/312724.**

VENDO Matteo Bittanti perfettamente funzionante avvolto in carta da parati fucsia con istruzioni in latino, greco e cirillico a soli 10000 rubli o 7000000 dinari. Al primo interessato sarà inoltre data la cenere delle sue lettere a ZZAP!! e K tutte originali.
■ **Chiedere di Polemica**
☎ **051/2266 sei scemo se telefoni.**

VENDO dischetti vergini 31/2 DS/DD in bulk a L1100 cadauno e Sony a L1500 cadauno.
■ **Mario Fresi via Tonale, 1/Y - 20059 Vimercate (Mi)**
☎ **039/681090**

VENDO C64 completo di drive 1541, speed dos, monitor a colori, registratore dedicato, cartuccia fastdisk con reset, vari programmi su disco, stampante MPS 803, tutto perfettamente funzionante a L1150000. Trattabilissime.
■ **chiedere di Enzo.**
☎ **049/44766**

VENDO "Entertainment System Nintendo" privo di pistola e robot praticamente nuovo. Vendo anche 12 cassette tra cui: Zelda, Zelda II, Gradius, Castlevania, Metroid. Posso vendere tutto insieme. Prezzo ancora da definire. Contattarmi al più presto. Grazie!
■ **Massimiliano Mummolo Boschi via Torino, 5 - 40068 San Lazzaro di Savena (Bo)**
☎ **051/451963**

VENDO tastiera musicale elettronica 5 ottave, midi compatibile più software di gestione per ZX Spectrum 128 K.
■ **ore pasti ☎ 0532/44066**

VENDO stampante ad aghi Seikosha GP 50-S dedicata Spectrum con carta, nastro di riserva ed inchiostro per ricaricare i nastri. L.120000 trattabili.
■ **Telefonare di pomeriggio**
☎ **041/5263425, chiedere di Andrea.**

VENDO C 64 + registratore + drive 1541 + cartridge (final 3) + 30 dischi tutto a lire 480000.
■ **Danilo Ceccherini Via P. Berghini 58/12. 16132 Genova**
☎ **010/503090.**

VENDO computer MSX-2 (VG 8235) 256K + 2 FDD da 360K + monitor a colori + mouse + tavola grafica + joystick + giochi + programmi + libri di informatica + manuali e imballi originali, tutto in ottimo stato, a L1.800000 trattabili.
■ **Valentino Albanese**
☎ **0434/978584 (ore pasti)**

VENDO C64 (vecchio modello) con registratore, tasto reset. Prezzo trattabile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ **Per informazioni telefonare ore pasti ☎ 0185/303740 chiedendo di Simone.**

Amiga Boys Club, software, hardware, libri ed ogni altra cosa di cui il tuo Amiga può avere bisogno. Dischi vergini L1600.
■ **Amiga Club c.p. 66 - 87060 Mirto (Cs) ☎ 0983/42080**

ACQUISTO

Vi siete pentiti di aver acquistato un PC questo è l'annuncio che fa per voi COMPRO PC 10 Commodore max 1 anno di vita se poi volete un Amiga 500 in ottime condizioni al posto del vostro PC allora fatemelo sapere, scrivete a
■ **Luca De Paoli via Monte Pasubio, 10 - 27022 Casorate Primo (Pv) è un vero affare!!!**

COMPRO-scambio software per PC-Ms Dos. Cerco programmi e giochi che sfruttano al massimo la scheda grafica Ega.
■ **Carmelo Di Salvo c.so Dei Mille, 1393/F - 90122 Palermo ☎ 091/6303353**

COMPRO vendo e scambio cartucce e accessori di qualunque tipo per console Sega e Nintendo.
■ **Massimiliano dopo h. 21 ☎ 02/461384**

CERCO possessori di Amiga 500 per scambio di programmi e la formazione di un club (possibilmente zona Veneto-Emilia Romagna).
■ **Corrado Tavella via F. Corridoni, 20/A - 45100 Rovigo**

CERCO utenti 'Archimedes' per scambio di informazioni, listati e programmi. Sono interessato anche al settore musicale (midi e non). Scrivere o telefonare a:
■ **Claudio De castro via Cecchini, 36/3 - 30173 Mestre (Ve) ☎ 041/5344957 (casa) 041/5415092 (ufficio)**

CERCHIAMO possessori computer Amiga zona Caserta, se in altri posti non ci dispiace. Ora arriviamo allo scopo di questo annuncio: questo è un annuncio che ha dei multi-scopi. Esempio: scambio, club ed altro. N.B. A questo annuncio non sono escluse le ragazze, anzi... Inviate i vostri indirizzi e liste per corrispondenza. Max serietà.
■ **Telefonare ☎ 0823/324500 - 353930 dalle 20.30 alle 22.00**

RICERCA

CERCO possessori computer Amiga per scambio esperienze e programmi.
■ **Fabrizio Branca via Santa Brigida, 51 - 80133 Napoli ☎ 081/5520284**

CERCO possessori di videosistema console Nintendo per scambio idee, giochi, trucchi.
■ **Telefonare ore serali ☎ 0422-98593**

CERCO soci per Club Atari St per giocare, programmare e scambio programmi.
■ **Sebastiano Formigoni e Massimiliano Mattioni v.le Asiago, 2 - 46100 Mantova ☎ 0376/363658 o 0376/325223 ore pasti possibilmente**

CERCO utenti PC IBM e C64 amanti simulazioni, wargames, giochi di ruolo per scambio giochi, informazioni, strategie. Annuncio sempre valido.
■ **Sergio Frascaria via Leone Tolstoi, 11 - 67100 Pettino (Aq)**

Alta, grigia, compatibile MS DOS e Macintosh CERCA elaboratore maschile, bello, alto e ricercato. Per convivenza o anche assemblaggio. Esclusi perditempo e ataristi.
■ **Amy 500 via delle Elaborazioni Trigonometriche, 0,5 - 117 ☎ 50010002000**

ATTENZIONE, nascente software house CERCA, causa sviluppo sistema progettazione simulatori di volo a grafica 3D solida, tre programmatori, due disegnatore forme 3D, un grafico addizionale, un grafico per il paesaggio ed un musicista. I computer interessati sono Amiga, Atari ST, IBM. Massima serietà. Per informazioni:
■ **Massimiliano ☎ 0863/517885.**

Amiga Club CERCA nuovi soci: scambia programmi per Amiga, disponibili ultime novità. Massima serietà.
■ **Paolo Cladi via Betti S.San Giacomo 3/1 - 16035 Rapallo (Ge) ☎ 0185/51320**

CERCASI Amici in Milano e dintorni per lunghe serate insieme giocando a wargames e simulazioni su CBM 64 o su cartone; Età richiesta per l'arruolamento: dai 18 in avanti. Siamo già un gruppetto di universitari.

■ **Massimiliano dopo h. 21 ☎ 02/461384**

Atari ST Owner CERCA amici per la formazione di un team dedicato specificatamente al software P.D., posseggo già numerosi contatti con la Germania, l'Inghilterra e gli Stati Uniti, a chi è interessato a club come Softville, Public Dominator, Antic P.D. Software Users Group ecc... P.S. sono anche molto interessato a wordprocessor per l'editing di testi matematici.
■ **Paolo Guglielmino viale Villini Rollino, 17/15 - 16154 Genova Sestri Ponente ☎ 010/677278**

CERCO qualcuno che mi dia i codici per salire negli aerei di Zak McKracken, per favore aiutatemi. Inoltre cerco contatti con possessori di Amiga 500.
■ **Gaetano Picco via Camisana, 7 - 36040 Grumolo D. Abb. (Vi)**

CERCO utenti MS - DOS, per scambio giochi e programmi. Solamente in Trentino.
■ **Maurizio Ghensi e Corrado Paoli via Negrelli, 7 - 38015 Lavis (TN)**

CERCO contatti per scambio programmi pubblico dominio, informazioni varie, consigli su adventure. Posseggo un Amiga 500 espanso ad un mega. Scrivete o preferibilmente telefonatemi:
■ **Gianfranco Recchia via 24 Maggio, 53 - 70042 Nola di Bari (Ba) ☎ 080/641863**

Nuovo Club per A500 (Amiga Vincente) CERCA nuovi soci in tutta Italia. Cerca inoltre altri club per creare gemellaggi.
■ **Amiga Vincente c/o Fabio Sommovigo via di Boron, 5 - 19100 La Spezia ☎ 0187/515071 - 516457**

CERCO possessori di Amiga per contatti e scambi di manuali.
■ **Simone ore pasti ☎ 051/256561**

CERCO possessori di Amiga per contatti. Annuncio sempre valido. Telefonare preferibilmente ore pomeridiane.
■ **Leo Morolla via G. Balice, 24 - 70056 Molfetta (Ba) ☎ 080/981457**

CERCO disperatamente contatti con possessori di Amiga, scrivetemi vi prego! Rispondo a tutti. Massima serietà.
■ **Alessio Carlini via T. Lorenzoni, 44 - 50015 Grassina (Fi) ☎ 055/642087**

CERCO contatti con ragazzi/e possessori di IBM PC e compatibili. Cerco anche aiuti per adventure. Max serietà.
■ **Andrea Boero via Pietro Mascagni, 11 - 10055 Condove (To) ☎ 011/9632631**

CERCO in provincia di Varese amighisti per formare un club. Scambio ultimissime novità con tutti, arrivi settimanali. Nessun scopo di lucro. Astenersi perditempo. Scrivete o telefonate a:
■ **Valentino Carollo via F. Rossi, 20 - 21020 Barasso (Va) ☎ 0332/747492**

CERCO amici commodoriani (64/128) per formare un club per scambi di poke, di giochi di ruolo, ecc. Iscrizione gratuita, offro e richiedo massima serietà scrivere a:
■ **P.A.N.S.G. casella postale 68 - 28066 Galliate (No)**

Il Master Soft Club SCAMBIA esperienze, idee, informazioni, notizie. Iscrizione gratuita e massima serietà assicurata.
■ **Nicola Gianno via Marsala, 351 - 91020 Rilievo (TP) - ☎ 0923 - 864559 Nicola (AMIGA) ☎ 0923 - 882848 Giovanni (C64)**

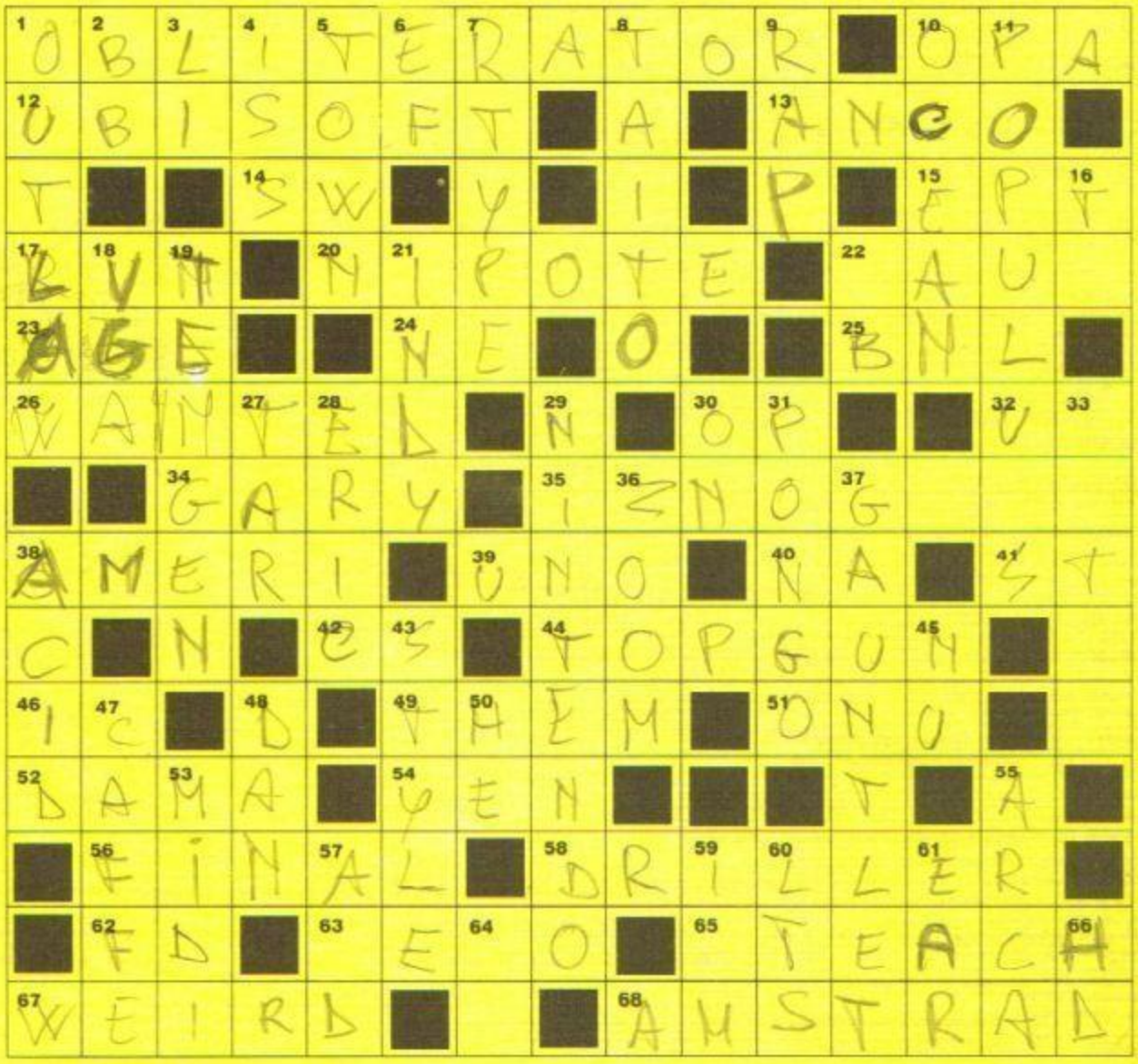
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRUCIKAPPA

Antonio Visca



ORIZZONTALI

1. Vecchio gioco della Psygnosis
10. Offerta Pubblica d'Acquisto
12. Software house di Pro Tennis Tour
13. Software house di Kick off
14. Il Sud-Ovest americano
15. Ente Provinciale Turismo
17. Comando basic
20. Figlio del figlio
22. Il nome di Woakes, programmatore di Damocles
23. L'età inglese
24. Particella pronominale
25. Banca Nazionale del Lavoro
26. Ricercato nel Far West
30. Uno degli sponsor di California Games
32. Onde Corte
34. Il nome di Lineker
35. Vecchio arcade adventure della Infogrames
38. Radiocronista di "Tutto il Calcio Minuto per Minuto"
39. Prima di due
40. Napoli
41. Simbolo dello stronzio
42. Cosenza
44. Tie-in per Nintendo ispirato ad un film con Tom Cruise
46. Integrated Circuit
49. ...'em in Shoot'em up
51. L'Organizzazione delle Nazioni Unite
52. Gioco da scacchiera
54. Moneta nipponica
56. .....Assault, la scalata della Epyx
58. Il primo gioco Incentive realizzato col sistema Freescape
62. Floppy Disk
63. Precede spesso la "release" ufficiale
65. Gioco di Marine spaziali della Omnitrend
67. ....Dreams, recente gioco della Rainbird
68. La società di Alan Sugar.

VERTICALI

1. 1. Software house di Cosmic Pirate
2. Bubble Bobble
3. Livorno
4. Incredible Shrinking Sphere
5. Una città... inglese
6. Poco...efficace
7. Bellissimo sparatutto Irem/Electric Dreams
8. La casa produttrice del coin-op Rally Bike
9. Lo fanno i RUN DMC (e purtroppo anche Jovanotti)
10. Software house di Operation Thunderbolt
11. Il gioco... divino
16. Simbolo del tallio
18. Una scheda grafica per PC
19. Coin-op house di Toobin'
21. Il soprannome di Indiana Jones
22. Simbolo del piombo
27. Tribunale Amministrativo Regionale
28. Il nome di uno dei Bitmap Brothers
29. Produce il Game Boy
30. Il contrario di "Off"
31. Il dalmata protagonista de "La Carica dei 101"
33. Nel prossimo futuro sarà il principale mezzo di memorizzazione dati
36. Simpatico personaggio sferico della Discovery Soft
37. Uno dei coin-op Atari più clonati della storia
38. La house music viene chiamata anche così.
43. Micro____, nuova etichetta della Microprose
45. Sigla di un capoluogo di provincia sardo
47. Lo si beve ristretto
48. Il nome di Dare, eroe di un vecchio gioco della Virgin
50. __-Man, personaggio di Master of the Universe
53. Protocollo di comunicazione per strumenti elettronici
55. Ce l'aveva Noè ed anche Captain Blood
57. Istruzione di somma del 68000
59. È detta anche "Big Blue"
60. Altresì senza dispari
61. L'orecchio a Londra
64. Congiunzione avversativa
66. Hard Disk

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

TECNOSTUDY

SWORDS OF TWILIGHT

- Con manuale in italiano
- 2 dischi
- Lit. 28.000

ELECTRONIC ARTS™

BY FREEFALL ASSOCIATES

per il tuo AMIGA !!

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DON BLUTH'S

SPACE ACE®

La ReadySoft corona il successo di Don Bluth's Dragon's Lair™ con la sua continuazione–Space Ace™–, l'avvincente avventura di Ace, l'eroe dello spazio che deve sconfiggere il perfido comandante Borf per liberare la sua bella Kimberley e per scongiurare la conquista del mondo da parte del maligno e della sua pericolosissima arma, il Raggio Infant, capace di riportare gli individui allo stato infantile! Indossa i panni di Space Ace™ e dimostra di essere un valoroso guerriero poiché il destino della terra è nelle tue mani!

Disponibile per Amiga, PC, ST, C64 disco, Amstrad

Amiga™ Atari ST™ IBM™ Macintosh™

Dragon's Lair, Space Ace and Bluth Group, Ltd. are registered trademarks owned by and used under license from Bluth Group Ltd. © 1983 Bluth Group Ltd. Character Designs © 1983 Bluth Group. All rights reserved. Space Ace programming © 1989 ReadySoft Incorporated.

ReadySoft Inc.
30 Wertheim Ctr#2
Richmond Hill, Ont
Canada L4B 1B9
Tel (416) 731-4175
Fax (416) 764-8867

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/